



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2011

Vorzeit, Frühzeit, Vergangenheit Heft 1/2011 Kids+media : Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung

Heer, Lou-Salomé ; Kalbermatten, Manuela ; Fehlmann, Meret ; Schrackmann, Petra ; von Holzen,
Aleta-Amirée ; Groschwitz, Helmut

Abstract: Für Geschichten und Figuren aus Vorzeit, Frühzeit und Vergangenheit begeistern sich die meisten Kinder und Jugendlichen irgendwann einmal und so finden sich Geschichten mit Dinosauriern, Urmenschen, antiken Helden und Göttern oder mittelalterlichen Rittern auch in zahlreichen Kinder- und Jugendmedien. Die erste Nummer von kids+media, der neuen Online-Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung, trägt diesem Umstand mit vier Beiträgen Rechnung und untersucht dabei sehr unterschiedliche Formen der Thematisierung von Vorzeit, Frühzeit und Vergangenheit.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-59657>

Edited Scientific Work

Published Version

Originally published at:

Heer, Lou-Salomé; Kalbermatten, Manuela; Fehlmann, Meret; Schrackmann, Petra; von Holzen, Aleta-Amirée; Groschwitz, Helmut Vorzeit, Frühzeit, Vergangenheit Heft 1/2011 Kids+media : Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung. Edited by: Tomkowiak, Ingrid; Fehlmann, Meret; Frei, Dana (2011). Zürich: Universität Zürich.

kids + media

Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung

1/11

1. Jahrgang 2011

ISSN 2235-1248, www.kids-media.uzh.ch

Vorzeit, Frühzeit, Vergangenheit

–
“Living, breathing dinosaurs” –
Wie Jurassic Park „echte“ Dinosaurier erschafft

–
Zum Glück ist es jetzt nicht mehr so – Prähistorisches in der Kinder- und Jugendliteratur des ausgehenden 19. Jahrhunderts

–
Mythologie mal anders –
Götter unter Menschen in aktueller Jugendliteratur

–
Spielen mit Geschichte –
Living History in populären Kindermedien

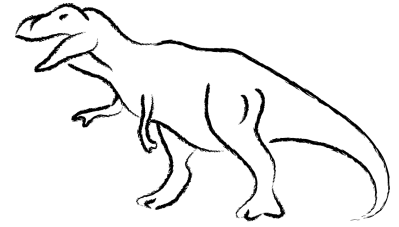
–



Universität
Zürich^{UZH}



SIKJM
Schweizerisches Institut
für Kinder- und Jugendmedien



„Living, breathing dinosaurs“¹ – Wie *Jurassic Park* „echte“ Dinosaurier erschafft

Von Lou-Salomé Heer und Manuela Kalbermatten

„Tim watched until he was sure the velociraptor was coming toward the kitchen. Was it following their scent? All the books said dinosaurs had a poor sense of smell, but this one seemed to do just fine. Anyway, what did books know? Here was the real thing. Coming toward him.“²

Tim ist der prototypische dinosaurierrückte Junge, der alles über Dinosaurier weiss und dieses Wissen nicht über die einschlägigen Dino-Bücher für Kinder, sondern über die Lektüre unzähliger paläontologischer Publikationen und Besuche im Naturhistorischen Museum erworben hat. In Michael Crichtons Science Fiction-Roman *Jurassic Park* (1991) sieht sich der Elfjährige nun nicht länger „nur“ mit einer Abbildung oder der Rekonstruktion eines Dinosaurierskelettes konfrontiert, sondern mit einem beängstigenden, durch und durch realen Tier.

Bei dem „real thing“, das Tim und seine Schwester Lex durch den ausser Kontrolle geratenen Themenpark ihres exzentrischen Grossvaters John Hammond verfolgt, handelt es sich um einen geklonten Velociraptor. Nachdem offensichtlich wird, dass das Sicherheitssystem des Parks versagt hat und die Tiere zu einer Bedrohung für die Menschen werden, verteidigt der Unternehmer Hammond seine Idee von einem Themenpark, in dem geklonte Dinosaurier das Publikum unterhalten sollen:

„It must surely not have escaped your notice that at heart what we are attempting here is an extremely simple idea. My colleagues and I determined, several years ago, that it was possible to clone the DNA of an extinct animal, and to grow it. That seemed to us a wonderful idea, it was a kind of time travel – the only time travel in the world. Bring them back alive, so to speak.“³

Der Gedanke, mithilfe ihrer DNA ausgestorbene Tiere zu klonen und zu züchten, sei ihm und seinen Kollegen als grossartig erschienen, und es handle sich dabei um eine sehr einfache und wunderbare Idee: eine Zeitreise. Doch welche Art von Zeitreise wird in *Jurassic Park* realisiert? Es ist keine Reise zurück in die Vergangenheit, denn nicht die ProtagonistInnen aus der Gegenwart machen sich auf den Weg in vergangene Zeiten, sondern die Vergangenheit wird in Gestalt der Dinosaurier in der Gegenwart zum Leben erweckt; „bring them back alive.“ Bei Crichtons Roman

¹ Schultz 1995 (00:01:46).

² Crichton 1991, 329.

³ Crichton 1991, 305.

noch Thema der Geschichte selbst, wurde die „bring them back alive“-Rhetorik zentraler Bestandteil der Selbstinszenierung der Macher der Filmadaption,⁴ wie wir im Folgenden ausführen werden. Die Lebensnähe von Dinosaurierdarstellungen beschäftigt ihre „Erzeuger“ nicht erst im 20. Jahrhundert. Wie Secord ausführt, war der Künstler Benjamin Waterhouse Hawkins, der Mitte des 19. Jahrhunderts – unter Anleitung des Naturforschers und späteren Direktors des Londoner Museum of Natural History, Richard Owen – für den Crystal Palace Park in London die ersten 3-D-Modelle von Dinosauriern schuf, um die „inner vitality“ seiner Darstellung besorgt. In Anlehnung an die Erziehungstheorie von Johann Heinrich Pestalozzi sollten die BesucherInnen des Parks durch die Sinne erzogen werden, insbesondere durch den Sehsinn.⁵ Es sei an dieser Stelle allerdings mit Secord angemerkt, dass die im Park ausgestellten Modelle nicht als „precursors of Spielbergs’s rampaging velociraptors“ gelten können: „They are not dinosaurs in our sense of the word at all.“⁶ Wie auch Marshall festhält, waren Begriffe wie „Antediluvian Monsters“ oder „Pre-Adamite Beasts“ weitaus gängigere Bezeichnungen für die Dinosaurier des Crystal Palace Park.⁷ Auch wenn Owen den Dinosauriern 1841/42 ihren Namen gab, war es Henry Fairfield Osborn, von 1908 bis 1933 Präsident des American Museum of Natural History, der „Dinosaurier“ – gemeinsam mit „seinem“ Zeichner Charles R. Knight⁸ – zu einem „household word“⁹, einem in der Umgangssprache gebräuchlichen Begriff, machte. Und wie Sommer festhält, prägt insbesondere die Paläo-Art von Knight bis heute unsere Vorstellungen von Dinosauriern (und andern prähistorischen Tieren) massgeblich.¹⁰

Aber nicht nur Wissenschaftler und Paläo-Künstler befassten sich mit der „Lebendigkeit“ ihrer Darstellungen und den entsprechenden Visualisierungstechniken: Ein Blick in die Filmgeschichte zeigt die enge Verbindung von Dinosauriern und neuen Errungenschaften in der Tricktechnik.¹¹ Stop-Motion-Pionier Willis O’Brien, von Charles R. Knights Bildern stark beeinflusst, war laut seinem Schüler Ray Harryhausen von der Idee motiviert, etwas in Bewegung zu setzen, das kein Mensch zuvor in Bewegung gesehen hatte.¹² Wie später die Macher von *Jurassic Park* liess sich bereits O’Brien für „seine“ Dinosaurierfilme (*Lost World* von 1925 und *King Kong* von 1933, um nur die bekanntesten zu nennen) von einem Paläontologen beraten.¹³

⁴ Diese Rhetorik wurde auch von den Medien aufgenommen, die das Phänomen *Jurassic Park* thematisierten. Dies kann im Rahmen dieses Artikels jedoch nicht berücksichtigt werden.

⁵ Secord 2004, 140f. Vgl. dazu auch Marshall 2007.

⁶ Secord 2004, 165.

⁷ Marshall 2007, 295.

⁸ Sommer 2010.

⁹ Semonin 1997, 176.

¹⁰ Sommer 2010, 478. Einen Überblick über die Geschichte der „Paleoimagery“ – den wissenschaftlichen und populären Darstellungen prähistorischer Wesen – aus der Perspektive eines Dinosaurierbegeisterten bietet Debus, Allen A.: *Paleoimagery. The Evolution of Dinosaurs in Art*. Jefferson: McFarland 2002. Daran anschliessend, aber mit dem Fokus auf der Darstellung dieser (realen und nicht-realen) Wesen als Monster auch Ders.: *Prehistoric Monsters. The Real and Imagined Creatures of the Past That We Love to Fear*. Jefferson: McFarland 2010.

¹¹ Zur „Filmography“ der Dinosaurier vgl. Berry 2002.

¹² Berry 2002, 248.

¹³ Es handelte sich dabei um den US-amerikanischen Paläontologen Barnum Brown (1873-1963). Glut/Brett-Surman 1997, 679.

Auch wenn Dinosaurier nicht erst seit *Jurassic Park* aus der US-amerikanischen und europäischen Populärkultur nicht mehr wegzudenken sind,¹⁴ trat dieser Film doch eine regelrechte „Dinomania“ los und machte die Dinosaurier auch ausserhalb der filmischen Ebene gewissermassen lebendig. Debatten um die wissenschaftliche Machbarkeit eines solchen Szenarios wurden geführt, Museen knüpften an den Erfolg des Filmes an, um mit ihren Dinosaurier-Ausstellungen wieder ein grösseres Publikum zu erreichen,¹⁵ und von Tassen und Bettanzügen über Schulmaterial bis hin zu Computerspielen wurden und werden zahlreiche „Dino“-Produkte vertrieben.¹⁶ Darüber hinaus wurden entsprechende Themenparks errichtet,¹⁷ und Produktionen wie etwa die BBC-Serie *Walking with Dinosaurs*¹⁸, die gar als „arena spectacular“¹⁹ durch alle Kontinente tourt,²⁰ haben das Erbe von *Jurassic Park* angetreten und können als erfolgreiche Umsetzung des „bring them back alive“-Anspruchs gelesen werden.

In ihrem einleitenden Text zum Studium populärer Kultur betonen Nachbar und Lause die Komplexität populärer Texte: „While the products of popular culture may be intrinsically ‚simple‘ in that they are imitative, predictable, and familiar, the meanings they carry are usually quite complex.“²¹ Wie der Kulturwissenschaftler W.J.T. Mitchell ausführt, seien die sich verändernden Vorstellungen von Dinosauriern nicht einfach Ausdruck neuer empirischer Fakten, sondern Teil von Transformationsprozessen des gesamten soziokulturellen Bezugssystems, in dessen Rahmen die Geschichte des Lebens gedacht werden kann.²² Die *Jurassic Park*-Dinosaurier begreift er als „informational models“: „Spielbergs dinosaurs are pure creations of information science, both at the level of the representation (the digitally animated image) and at the level of the represented (the fictional cloned creatures produced by biogenetic engineering).“²³

Auch die Soziologin Sarah Franklin versteht *Jurassic Park* als Teil des „genetic imaginary“. In Anbetracht des ambivalenten Umgangs mit neuen Biotechnologien konstatiert sie einen kulturellen

¹⁴ Einen weitreichenden Überblick über Dinosaurier in der fantastischen Literatur bietet Debus, Allen A.: *Dinosaurs in Fantastic Fiction. A Thematic Survey*. Jefferson: McFarland 2006. Für populäre Medien im Allgemeinen vgl. Glut/Brett-Surman 1997. Für Dinosaurier im Film vgl. Berry 2002. Zu Dinosauriern als kulturelle Symbole und nationale Ikone der USA vgl. Mitchell 1998.

¹⁵ Vgl. dazu Franklin 2000, insbesondere 210–214 sowie Stern 2004, 363–365. Zu Überlegungen zum Auftrag eines Naturhistorischen Museums im Unterschied zum Themenpark im Zusammenhang mit *Jurassic Park* aus der Sicht eines Paläontologen vgl. Gould 2000, 305–310.

¹⁶ Vgl. zum Merchandising Balides 2000 sowie Franklin 2000, insbesondere 207–209.

¹⁷ So zum Beispiel das Jurassic Park River Adventure im Universal Orlando Resort, http://www.universalorlando.com/Amusement_Parks/Islands_of_Adventure/Attractions/jurassic_park_river_adventure.aspx, 01.03.2011.

¹⁸ *Walking with Dinosaurs. Complete BBC Series* [1999] 2000, Grossbritannien 2000, Tim Haines (DVD: BBC Warner).

¹⁹ <http://www.dinosaurlive.com/>, 01.03.2011. Vgl. dazu Darley, Andrew: *Simulating Natural History. Walking with Dinosaurs as Hyper-Real Edutainment*. In: *Science as Culture* 12/2 (2003), 227–256; Scott, Karen und Anne White: *Unnatural History? Deconstructing the Walking with Dinosaurs Phenomenon*. In: *Media, Culture and Society* 25 (2003), 315–332 sowie Van Dijck, José: *Picturizing Science. The Science Documentary as Multimedia Spectacle*. In: *International Journal of Cultural Studies* 9/1 (2006), 5–24.

²⁰ <http://www.dinosaurlive.com/tickets/>, 01.03.2011.

²¹ Nachbar/Lause 1992, 32.

²² Mitchell 2002, 356. Mitchell ordnet das „dinosaur image“ drei historische Phasen, geprägt von jeweils unterschiedlichen Paradigmen, zu. Vgl. dazu ders., 357.

²³ Mitchell 2002, 361.

Umdeutungsprozess, indem das Menschliche, der Körper, Fortpflanzung und Zukunft grundlegend transformiert werden.²⁴ Die Redefinitionen und Transformationen dieser, wie Franklin es nennt, Entitäten – Mensch, Körper, Reproduktion und Zukunft – lässt sich nicht nur darin beobachten, „how [these] particular entities are born, bred or made“,²⁵ sondern auch darin, wie „Leben“ imaginiert wird. Den Begriff des Imaginären verwendet sie dabei nicht in einem psychoanalytischen, sondern eher im alltäglichen Sinn eines Vorstellungsraumes, in dem die Zukunft und die Grenzen des Realen und Möglichen imaginiert werden. In diesem Vorstellungsraum berge „life itself“ immer das Potential „of both salvation and catastrophe“.²⁶ Zentraler Aspekt ihrer Analyse ist der Umstand, dass *Jurassic Park* nicht nur davon handelt, Leben zu erschaffen, sondern die Erschaffung selbst offen zu legen und zu zeigen, wie etwas lebendig bzw. lebensecht gemacht wird.

In Anlehnung an Franklin möchten wir im Folgenden zeigen, welcher Strategien sich das „Unternehmen Jurassic Park“ bedient, damit das „bring them back alive“ gelingen kann, und wie diese Strategien selbst zum Thema gemacht werden. Denn ein zentrales Moment des Films und seiner Paratexte ist die hohe Selbstreflexivität und das Spiel mit dem Narrativ der Evolution auf verschiedenen textuellen Ebenen.

Wir thematisieren das Merchandising, die Anbindung an Wissenschaft und Technik, die Darstellung der Dinosaurier als Tiere und die Frage nach ihrer Erlebbarkeit im Themenpark sowie den Topos Kindheit/Dinosaurier. Wie Franklin stützen wir uns auf den Film *Jurassic Park* von Steven Spielberg (1993) und das im selben Jahr erschienene Buch zum Film – *Jurassic Park. Wie aus dem Bestseller DINO PARK der Kinoerfolg von Steven Spielberg wurde* – von Jody Duncan und Don Shay. Ausserdem beziehen wir den 1991 erschienenen Roman *Jurassic Park* von Michael Crichton, das *Making Of* zum Film von John Schultz (1995) und den ersten offiziellen Kinotrailer in unsere Analyse mit ein.

„The children of the world love dinosaurs“²⁷ – Kinder und Dinosaurier

In ihrem zeitgleich zum Film veröffentlichten Buch *Jurassic Park. Wie aus dem Bestseller DINO PARK der Kinoerfolg von Steven Spielberg wurde* zitieren Shay und Duncan Michael Crichtons Erzählung zur Entstehung des Romans. Der Topos Kinder/Dinosaurier bildet darin ein zentrales Element:

„Meine Frau war schwanger mit meinem ersten Kind, und ich merkte, dass ich an keinem Spielwarengeschäft vorbeigehen konnte, ohne ein Plüschtier zu kaufen. Und in den meisten Fällen waren das Plüschdinosaurier. Meine Frau konnte es nicht verstehen. Wir wussten, dass wir ein Mädchen bekommen würden. Warum ich nur immer diese Dinosaurier kaufe? Und ich antwortete ihr: ‚Na ja, auch Mädchen mögen Dinosaurier.‘ Aber es war klar, dass ich fast schon besessen war von Dinosauri-

²⁴ Franklin 2000, 188.

²⁵ Franklin 2000, 191.

²⁶ Franklin 2000, 198.

²⁷ Crichton 1991, 198.

ern, von der Verbindung Kinder und Dinosaurier. Und die Frage, was das zu bedeuten hatte, ging mir damals nicht mehr aus dem Kopf.“²⁸

Weder die eigene Leidenschaft des Autors für Dinosaurier noch die Absicht, ein Buch für ein dinosaurierbegeistertes kindliches Publikum zu schreiben, werden als Motivation genannt; vielmehr ist es die „Besessenheit“ des erwachsenen Autors von der aus seiner Sicht ganz speziellen Beziehung zwischen Kindern und Dinosauriern, die er selbst als zentrale Quelle der Inspiration bezeichnet. So bemerkt auch Franklin: „In a sense, the conception of *Jurassic Park* [...] has as its starting point a toy bought for a child – but perhaps not for a child.“²⁹

Im Roman überträgt Crichton die Faszination für die Verbindung Kind/Dinosaurier auf die Figur des Paläontologen Alan Grant:

„Grant liked kids – it was impossible not to like any group so openly enthusiastic about dinosaurs. Grant used to watch kids in museums as they stared open-mouthed at the big skeletons rising above them. He wondered what their fascination really represented. He finally decided that children liked dinosaurs because this giant creatures personified the uncontrollable force of looming authority. They were symbolic parents. Fascinating and frightening, like parents. And kids loved them as they loved their parents. Grant also suspected that was why even young children learned the names of dinosaurs. It never failed to amaze him when a three years old shrieked: *Stegosaurus*! Saying these complicated names was a way of exerting power over the giants, a way of being in control.“³⁰

Anders als in Steven Spielbergs Filmadaption bringt die Buchfigur Grant Kindern durchaus Zuneigung entgegen. Seine Sympathie beruht gerade auf ihrer Begeisterung für diese Tiere, die sich nicht auf das Staunen angesichts ihrer Grösse, ihres Alters und ihrer Fremdheit beschränkt, sondern ebenso sehr von Wissbegierde geprägt ist – auch wenn er selbst diese Wissbegierde psychoanalytisch – oder vielleicht eher „küchenpsychologisch“ deutet.

Während Grant Kinder mag, weil sie eine Affinität für Dinosaurier haben, die der seinigen in vieler Hinsicht entspricht, verweist John Hammond, der reiche Investor, nach dessen Vision der Jurassic Park erbaut wurde, alleine auf den emotionalen Aspekt dieser Vorliebe und begründet mit ihr seine Motivation zur Errichtung des Freizeitparks.

²⁸ Shay/Duncan 1993, 15. Wie dieses Zitat zeigt, ist die erwachsene Faszination an der Dinosaurierbegeisterung von Kindern stark vergeschlechtlicht. Der Topos Kinder/Dinosaurier ist vielmehr ein Topos Junge/Dinosaurier. Obwohl Crichton seine Kauflust mit der relativierenden Bemerkung legitimiert, auch Mädchen würden Dinos mögen, ist der kindliche Dinosaurierfan in *Jurassic Park* ein Junge. Diesen Punkt können wir im Rahmen dieses Artikels leider nicht vertiefen. Vgl. zur Thematik von Vaterschaft, Autorschaft und „natürlicher Ordnung“ in Bezug auf *Jurassic Park* Franklin 2000 sowie Briggs, Laura und Jodi Kelber-Kaye: „There is no Unauthorized Breeding in Jurassic Park“. Gender and the Uses of Genetics. In: NWSA Journal 12/3 (2000), 92–113.

²⁹ Franklin 2000, 206, Hervorhebung der Verfasserinnen. Zum Verhältnis von Kindheit, Spielzeug, Animation und Themenpark vgl. ebd., 201–207.

³⁰ Crichton 1991, 116f.

„You know, Jurassic Park’s really made for children. The children of the world love dinosaurs, and the children are going to delight – just delight – in this place. Their little faces will shine with the joy of finally seeing this wonderful animals.“³¹

Zwischen der fiktionalen Ebene von Roman und Film und der Ebene der Erzählungen zu deren Entstehungsgeschichte zeigen sich in Bezug auf den Topos Kind/Dinosaurier starke Parallelen. Auf beiden Ebenen wird das postulierte Interesse von Kindern an Dinosauriern als Motiv für deren Erschaffung – im Themenpark respektive auf der Leinwand – angegeben. Die Freude der Kinder, die von ihnen so geliebten Tiere nun wirklich vor sich sehen zu können, ist nicht nur in dieser Textpassage ein zentrales Argument. Auch Dennis Muren, Visual Supervisor der Firma Industrial Light & Magic (ILM), welche die computergenerierten Spezialeffekte für Spielbergs Film produzierte, greift darauf zurück, wenn er im *Making Of* zum Film seinen Enthusiasmus für die gelungene Dinosaurier-Darstellung auf den Punkt bringt: „It is what I as a kid always wanted to see.“³² Er macht damit deutlich, dass mit der realistischen Visualisierung der Dinosaurier ein Kindertraum in Erfüllung geht; sowohl für ihn als Teil des Produktionsteams als auch für das erwachsene Kinopublikum. Auch der dinosaurierbegeisterte Medienschaffende (und Hobby-Paläontologe) Donald F. Glut und der Paläontologe Michael K. Brett-Surman erklären in ihrem Überblicksartikel *Dinosaurs and the Media* die Popularität der Dinosaurier bei Erwachsenen mit der Verbindung, die sich über diese zur eigenen Kindheit herstellen lässt: „Dinosaurs represent everything we loved as children – adventure, power, time travel, science, mystery, lost worlds and even a certain (and somehow pleasing) ‘inner chill’.“³³

Während Glut und Brett-Surman Dinosaurier gewissermassen als Bedeutungsträger interpretieren, die für Erwachsene als Ausdruck ihrer Kindheitserinnerungen fungieren können, stellt Steven Spielberg in einem Statement im *Making Of* die Dinosaurierbegeisterung in einen weitaus größeren Zusammenhang:

„My first toy from a museum that I ever got was a little lead cast Triceratops and I became fascinated as a kid as all kids do because I think they’re bigger than us and they were something that doesn’t exist today, and I think because it doesn’t exist today there’s no immediate direct access. It becomes the thing that mythology is made of, that makes mythology so fascinating. Only it’s real, it’s not mythology. And I think even though it has the pull and the seduction of mythology, it also has its roots in reality.“³⁴

Nach Ansicht von Spielberg sind alle Kinder von Dinosauriern fasziniert, und die Gründe hierfür ordnet er in ihrer Grösse, ihrer Unzugänglichkeit, in ihrer mystischen Anziehungskraft. Durch die Retrospektive verknüpft er seine eigene Kindheitsgeschichte in Bezug auf Dinosaurier mit einer universell gültigen, ihrerseits mythologisch anmutenden Erklärung für diese Faszination.

³¹ Crichton 1991, 198.

³² Schultz 1995 (00:47:43).

³³ Glut/Brett-Surman 1997, 676. Zu Gluts vielseitigem „Dinosaurier-Engagement“ siehe <http://www.donaldfglut.com/>, 04.03.2011.

³⁴ Schultz 1995 (00:04:45–00:05:16).

Eben diese Vorstellung einer allgemein gültigen und universalen Faszination von Kindern für Dinosaurier kritisiert Mitchell unter dem ironischen Titel *Why Children hate Dinosaurs* in seinem *Last Dinosaur Book*. So sei der Besuch im Naturhistorischen Museum ein für die Kindheit in gegenwärtigen modernen Gesellschaften typischer *rite de passage*.³⁵ Bei näherer Betrachtung ist auch Spielbergs zitiertes Kindheitserlebnis, das er als Beginn seiner eigenen Dinosaurierbegeisterung markiert, an eine ganz spezifische kulturelle Praxis gebunden: den Museumsbesuch mit anschliessendem Einkauf im Museumsshop.

Statt die Dinosaurierbegeisterung von Kindern als ahistorisches und universelles Phänomen zu betrachten, ist mit Stephen Jay Gould, Paläontologe und Autor zahlreicher populärwissenschaftlicher Bücher, festzuhalten, dass es nicht genügt, nach dem Grund für diese Faszination zu fragen. Die Frage müsste vielmehr lauten: „Warum gerade jetzt und nicht früher?“³⁶ Goulds eigener Erfahrung nach waren Dinosaurier nicht immer derart populär:

„Ich war schon Ende der vierziger und Anfang der fünfziger Jahre, als ich in New York meine Kindheit verbrachte, ein ‚Dinosaurierrückter‘. Kaum jemand kannte damals diese Geschöpfe oder kümmerte sich darum, und in der Arena der endgültigen beruflichen Entscheidungen – dem Pausenhof in der Schule – galt ich als Blödmann und Eigenbrötler. Man nannte mich ‚Fossil Face‘[...].“³⁷

Die Frage nach dem Grund für die Popularität der Dinosaurier zu einem bestimmten Zeitraum ist zwar nicht Gegenstand dieses Artikels; dennoch ist Gould in der Forderung, sie nicht als ahistorisches Phänomen zu dekontextualisieren, zuzustimmen. Er selbst kommt zum Schluss, dass – entgegen seinen Wünschen als Paläontologe – nicht paläontologische Forschungsarbeiten mit ihren neuen Erkenntnissen, sondern die Kommerzialisierung entscheidend zur „Dinomania“ beitrage.³⁸ Für das Marketing des Films *Jurassic Park* spielten Kinder und Jugendliche denn auch eine entscheidende Rolle. Während das Buch Erwachsene anspricht, ist der Film frühestens ab 12 Jahren freigegeben. Insbesondere die Marketingkampagne des Filmes war stark auf Kinder ausgerichtet. Der Spielzeughersteller Kenner, McDonald's sowie Sega und Ocean entwickelten drei, wie Balides schreibt, „must-have‘ product merchandising categories“³⁹: Spielzeug, Fast Food und Videospiele. Insgesamt wurden etwa 5000 lizenzierte Produkte auf den Markt gebracht, die durch das Logo des T-Rex-Skelettes gekennzeichnet sind. Durch die Produktvielfalt sollten möglichst viele Jugendliche, vor allem aber auch Kinder angesprochen werden: „Jurassic Park's products project an imaginary ‚lifestyle‘ appropriate to the logic of fantasy upon which children's toys rely, and guaranteed by the T rex and the ‚brand loyal‘ quality of children's consumption patterns.“⁴⁰ Angesichts dieser massiven, auf Kinder abzielenden Merchandising-Kampagne⁴¹ verwundert es kaum, dass mit der Adaption auch ein Imagewechsel der Kinderfiguren einherging. Durch eine ver-

³⁵ Mitchell 1998, 234.

³⁶ Gould 2000, 289.

³⁷ Gould 2000, 288f.

³⁸ Gould 2000, 289–291.

³⁹ Balides 2000, 149.

⁴⁰ Balides 2000, 149.

⁴¹ Balides 2000, 148–151 sowie Franklin 2000, insbesondere 207–209.

änderte Figurenzeichnung wird eine stärkere „identifikatorische Nähe“⁴² zu den Kindern hergestellt. Während Tim und vor allem Lex im Roman über weite Strecken lästige „Anhängsel“ sind und durch ihr Verhalten diverse Gefahrensituationen heraufbeschwören, werden sie im Film weitaus positiver dargestellt. Lex, im Buch auf die Rolle der siebenjährigen Nervensäge reduziert, wird im Film zur Zwölfjährigen, die durch ihre Computerkenntnisse ihren Teil zur Rettung der Gruppe beizutragen vermag. Über die positivere Figurenzeichnung wird die Empathie mit den durch die Dinosaurier immer wieder bedrohten Kindern verstärkt. Während des T-Rex-Angriffs etwa wird wiederholt der Eindruck erzeugt, dass man sich als ZuschauerIn mit den Kindern im Auto befindet und zuweilen ihr eingeschränktes Sichtfeld teilt. Ähnlich wie auch die erwachsenen Hauptfiguren Grant und die Paläobotanikerin Ellie werden die Kinder im Film stärker als im Roman als Identifikationsfiguren gestaltet. Das hat den Effekt, dass er sich als „Film für die ganze Familie“ präsentiert, obwohl er für kleine Kinder kaum geeignet ist.

Vor allem die Figur des kindlichen Dinosaurierfans erfährt eine Neugestaltung. Die Romanfigur Tim Murphy ist in Bezug auf seine Leidenschaft abwertende Kommentare gewöhnt: Sein Vater ist der Ansicht, Tim habe nur „dinosaurs on the brain“ und „should get out in the air and play more sports“.⁴³ Die Filmfigur Tim, zwei Jahre jünger als die Romanfigur, wird hingegen nicht als stereotyper „Nerd“ und Aussenseiter ohne sportliche Fähigkeiten dargestellt, sondern als begeisterungs- und lernfähiger „all American boy“ mit einer besonderen, aber durchwegs positiv konnotierten Leidenschaft für Dinosaurier. Tim ist der ideale Repräsentant des Zielpublikums, sowohl auf fiktionaler als auch auf nicht-fiktionaler Ebene: Er erfüllt in jeder Hinsicht Hammonds Erwartungen an die enthusiastische Reaktion der jungen BesucherInnen auf die Dinosaurier. Gleichzeitig sind derart dinosauriersessene Kinder die optimalen KonsumentInnen der zahlreichen Merchandisingprodukte: sei es, dass sie Niedrigpreisprodukte wie Dinosaurier-Sticker kaufen und tauschen oder von Erwachsenen mit eher teuren Produkten wie Büchern, Spielen, Figuren, T-Shirts etc. beschenkt werden.

Den Erfolg von *Jurassic Park* allein mit seiner geschickten Marketing- und Merchandisingstrategie zu erklären, wird dem Phänomen aber nicht vollends gerecht, denn es vernachlässigt sowohl die Komplexität populärer Kultur als auch die Vielfalt der Nutzungsgründe und Lesarten der RezipientInnen.

Um bei den Kindheitsanekdoten zu bleiben und eine weitere Lesart vorzustellen: In den 1990er-Jahren aufgewachsen, blieben auch wir von dem Dinosaurier-Boom, zu dem Steven Spielbergs Verfilmung von Crichtons Roman massiv beigetragen hatte, nicht unberührt. Doch nicht die Dinosaurier waren es, die unsere Fantasie anregten. Fasziniert waren wir als Zwölfjährige vielmehr von Mathematiker Dr. Ian Malcolm, der mit seinen Ausführungen zur Chaos-Theorie und seinem kritischen Blick in unseren Augen den Inbegriff eines Wissenschaftlers verkörperte. Obwohl und vielleicht gerade weil wir einen Grossteil der komplexen Fachbegriffe nicht verstanden, regte uns diese Romanfigur zur Imitation eines wissenschaftlichen Briefwechsels an. Mit viel Lust und Gewissenhaftigkeit stellten wir fiktive mathematische Theorien mit pseudo-akademischem Fachjargon auf und redeten uns gegenseitig mit Dokortitel an. Die im Film inszenierten wissenschaftlichen und technischen Praktiken der genetischen Reproduktion von Dinosauriern nahmen wir ebenfalls mit Begeisterung auf. Der Sandkasten wurde zum Labor, Dino-Eier mussten befruchtet, gepflegt und

⁴² Begriff nach Hickethier 2007, 128.

⁴³ Crichton 1991, 95 f.

beobachtet werden, Plastikspritzen, Latexhandschuhe und entsprechende Laborbekleidung (aus alten Kleidern zusammengestellt) verliehen uns dabei den erforderlichen Anschein von Professionalität. Unsere Fantasiewelt war nicht die der Dinosaurier, sondern die nicht weniger fantastische Welt der Wissenschaft. Nicht das Mythologische einer fernen, nicht mehr direkt zugänglichen Vergangenheit, das Spielberg mit den Dinosauriern assoziiert, stellte für uns den Reiz von *Jurassic Park* dar, sondern der Mythos Wissenschaft.

Wissenschaft als Unterhaltung oder: Wer ist der bessere Unternehmer?

Wissenschaft wird sowohl in Crichtons Roman als auch in Spielbergs Film auf vielfältige Weise thematisiert und inszeniert. Damit verknüpft sind insbesondere Fragen nach ihren Zielen und Anwendungsmöglichkeiten, aber auch Kritik an ihrer Instrumentalisierung und Kommerzialisierung. Die kritische Betrachtung des Wissenschaftssystems und seiner gesellschaftlichen Funktionen erfolgt in Crichtons Roman sehr viel differenzierter und vielschichtiger als in Spielbergs Film. Insbesondere die Frage nach der Finanzierung und den daraus erfolgenden Abhängigkeitsverhältnissen und Nutzungsbereichen von Forschung erhält im Roman einen hohen Stellenwert. Um seine Vision eines kommerziell erfolgreichen Themenparks Realität werden zu lassen, greift John Hammond auf die besten Wissenschaftler zurück – etwa auf den jungen Genetiker Henry Wu. Er wirbt Wu von der Universität ab, indem er ihm darlegt, dass wichtige wissenschaftliche Entdeckungen nicht länger aus universitärer Forschung mit ihren beschränkten Ressourcen hervorgehen:

„Universities simply aren’t where it’s happening anymore. And they haven’t been for forty years. If you want to do something important in computers or genetics, you don’t go to a *university*. [...] A brilliant man can’t squander precious time with forms and committees. Life is too short, and DNA too long. You want to make your mark. If you want to get something *done*, stay out of universities.“⁴⁴

Wu folgt dem Versprechen nahezu uneingeschränkter finanzieller und personeller Ressourcen für die Forschung und stellt sein Wissen und Können fortan in den Dienst des Privatunternehmers Hammond. Damit ist eine Thematik angesprochen, die sich in Crichtons Romanen immer wieder findet: Die zunehmende Instrumentalisierung und Kommerzialisierung von Wissenschaft zur Gewinnmaximierung durch privatwirtschaftliche Interessen.⁴⁵ Dieser Form von Wissenschaft stellt Crichton ein Idealbild unabhängiger Forschung entgegen, die einzig um der Erkenntnis Willen betrieben wird, auf Praxen der Beobachtung setzt und damit in einen scharfen Kontrast gesetzt wird zur eingreifenden, manipulativen und kommerzorientierten Wissenschaft, die für Hammonds Firma InGen-Corporation betrieben wird.

Während der Paläontologe Grant als beispielhafter Wissenschaftler inszeniert wird, figuriert der Chaostheoretiker Ian Malcolm als moralische und zugleich wissenschaftliche Instanz, die das Un-

⁴⁴ Crichton 1991, 125.

⁴⁵ In seinem Zeitreise-Roman *Timeline* (1999) thematisiert Crichton diese Frage erneut und widmet ihr noch mehr Raum als bereits in *Jurassic Park*.

ternehmen Jurassic Park kritisiert. Malcolm begründet seine Kritik hauptsächlich mit der Chaos-Theorie; es sei eine Illusion, zu glauben, dass sich das Verhalten eines solch komplexen Systems, wie es der Jurassic Park, wie es vor allem aber die Evolution darstellt, berechnen und kontrollieren lasse. Zugleich beanstandet er aus ethischen Gründen den Eingriff in die Natur, ihre Ausbeutung und Vermarktung.

Auch Stern konstatiert die starke Dichotomisierung einer „good science“, die autoritativ, objektiv und analysierend sei, die Natur aber nicht manipulierte, und einer „new commercially orientated science“, welche die Natur um des Profits Willen verändere.⁴⁶ Sie problematisiert diese Kritik insofern, als Crichton dabei von einem spezifischen Wissenschaftsverständnis ausgehe, das auf der Vorstellung basiert, es gäbe eine richtige und eine falsche Form, Wissenschaft zu betreiben. Die Vorstellung davon, wie richtige Wissenschaft auszusehen habe, speist sich nach Stern aber eben nicht (nur) aus konkreten Praktiken von WissenschaftlerInnen, sondern aus dem idealisierten Konzept einer „True Science“. Stern geht davon aus, dass „True Science“ als idealisierter Referenzpunkt durch verschiedene Diskurse und Praktiken hergestellt wird – dies nicht zuletzt durch jene Diskurse und Praktiken, in denen das Populäre und das Wissenschaftliche in Berührung kommen: etwa populärwissenschaftliche Erzeugnisse, die bilden (und unterhalten) wollen oder Produkte der Populärkultur, in denen Wissenschaft thematisiert wird. In diesen verschiedenen Feldern und insbesondere an ihren Berührungspunkten wird „Wissenschaft“ erst hervorgebracht.⁴⁷ In diesem Sinne beteiligt sich auch Crichton selbst mit seinem Roman an der Herstellung und Popularisierung eines idealisierten Konzepts von Wissenschaft.⁴⁸ Mehr noch: Während Crichton die Kommerzialisierung von Wissenschaft in seinem Roman vehement kritisiert, greift er mit der Chaos-Theorie selbst zu Unterhaltungszwecken auf eine wissenschaftliche Theorie zurück, die zu dieser Zeit als Teil der US-amerikanischen Populärkultur auf grosses Interesse stösst.⁴⁹

Crichtons Roman und Spielbergs Film kritisieren auf der Inhaltsebene den Einsatz von Wissenschaft zum Zweck der Kommerzialisierung und die Vermarktung einer zugerichteten Natur. Mittels der Instrumentalisierung der Genetik eigens für konsumorientierte Unterhaltung geschaffen, repräsentieren die Dinosaurier diese kommodifizierte Natur. Auch hier ist allerdings festzuhalten, dass Crichtons Roman, in noch stärkerem Masse aber Steven Spielbergs Film, massgeblich daran beteiligt sind, Wissenschaft als Teil einer konsumorientierten Unterhaltungskultur zu inszenieren und zu produzieren. Drehbuchautor David Koepp macht im Buch zum Film denn auch – augenzwinkernd – auf diese Parallele aufmerksam:

„Es war komisch, aber ich bewegte mich auf ziemlich sonderbarem Terrain. Da sass ich also und schrieb über diese geldgierigen Leute, die einen fantastischen Freizeitpark schaffen, nur um all diese Dinosaurier ausbeuten und lächerliche kleine Filme machen und blöde Plastikplaketten verkaufen zu können. Und ich schreibe es für eine Firma, die es später in ihre Freizeitparks stecken und lächerliche

⁴⁶ Stern 2004, 354.

⁴⁷ Stern 2004, 347f. In ihrem Artikel zeichnet Stern diese Prozesse anhand von *Jurassic Park* exemplarisch nach.

⁴⁸ Im Roman *Timeline*, der im Wesentlichen die selbe Struktur aufweist wie *Jurassic Park*, produziert Crichton auf sehr ähnliche Weise ein „idealized concept“ historischer Forschung. Diesem stellt er eine kommerziell orientierte Firma gegenüber, die mittels neuester Errungenschaften der Quantenphysik und Erkenntnissen der Geschichte einem breiten Publikum das Mittelalter als Themenpark zugänglich machen will.

⁴⁹ Vgl. Stern 2004, 355–357.

kleine Filme und blöde Plastikplaketten verkaufen wird. Ich kam mir wirklich vor wie eine Katze, die ihrem eigenen Schwanz nachjagt, als ich versuchte herauszufinden, wer in dem ganzen Szenario der Gute ist – ich hab's dann auch aufgegeben."⁵⁰

Bemerkenswert ist nun, dass diese Kommodifizierung im Film selbst explizit sichtbar gemacht wird. Nachdem das Sicherheitssystem des Parks versagt hat und die Situation ausser Kontrolle geraten ist, können sich die meisten Figuren in Sicherheit bringen. Grant, der mit Tim und Lex auf einem Baum Schutz sucht, findet in seiner Hosentasche das Fossil einer Velociraptor-Kralle, die er zwei Tage zuvor bei seinen Ausgrabungen in der Wüste Montana freigelegt hat. Von Lex gefragt, was Ellie und er in Zukunft tun wollten, nun da sie als klassische Paläontologen nicht mehr gefragt sein würden, antwortet er: „I don't know. I guess ... I guess we just have to evolve, too.“⁵¹ Dabei wirft er die Raptor-Kralle weg. Die Kamera folgt der Kralle und zeigt, wie sie auf dem Erdboden aufprallt. Dann erfolgt ein Schnitt und ein Ortswechsel aus dem Park in das Besucherzentrum, wo sich Ellie und Hammond aufhalten. Bevor der Blick auf die beiden Figuren gelenkt wird, bewegt sich die Kamera langsam über ein Regal des Park-Shops und zeigt die verschiedenen Produkte, die dort zum Verkauf angeboten werden. Dabei handelt es sich um Artikel, die im Rahmen des Merchandising zum Film produziert wurden – darunter auch das Buch *The Making of Jurassic Park* von Shay und Duncan.⁵² Das Buch, das auf der Inhaltsebene über die Entstehung des Parks Auskunft geben soll, verweist auf der Metaebene auf die Strategien einer erfolgreichen Marketing- und Produktkampagne.

Gerade im Hinblick auf den Erfolg von Steven Spielbergs Blockbustern lässt sich die Verknüpfung dieser beiden Szenen als selbstreferenzielle, ironische, fast schon sarkastische Gegenwartsdiagnose lesen. Der technikfremde, durch seine traditionellen Forschungsmethoden geradezu antiquiert wirkende Paläontologe⁵³ sieht sich mit einer Forschungsumwelt konfrontiert, der er sich anpassen müssen, wie er sich selbst eingesteht. Dieses Narrativ wird bereits an früherer Stelle eingeführt – unmittelbar nachdem die WissenschaftlerInnen den ersten Dinosaurier zu Gesicht bekommen haben, führt Hammond sie voller Stolz ins Besucherzentrum und preist dabei seinen Park als eine einzigartige Form der Unterhaltung an: „The most advanced amusement park in the entire world, incorporating the latest technologies. And I'm not talking just about rides. Everybody has rides. No, we've made living biological attractions so astounding that they'll capture the imagination of the entire planet.“

Daraufhin entwickelt sich zwischen Ellie, Grant und Malcolm der folgende kurze Dialog:

Ellie: „So, what are you thinking?“ – Grant: „That we're out of a job.“ – Malcolm: „Don't you mean 'extinct'?“⁵⁴

⁵⁰ Shay/Duncan 1993, 68.

⁵¹ Spielberg 1993 (1:20:06–1:20:33).

⁵² Spielberg 1993 (1:20:33–1:21:38).

⁵³ Bereits zu Beginn des Films zeigt Grant, dass er von Computern nichts versteht, von computergestützten Ausgrabungsmethoden wenig hält und seine Arbeitsweise durch sie bedroht sieht (vgl. Spielberg 1993, 00:06:20–00:06:30: Computerspezialist: „This new program's incredible. A few more year's development, and we won't even have to dig anymore.“ Grant: „Where's the fun in that?“)

⁵⁴ Spielberg 1993 (0:22:27–0:22:44).

In einer Welt, die „the real thing“ sehen möchte und es im Themenpark in Form des animierten Lebens auch zu finden glaubt, verlieren die Skelette, die Grant bei seiner Arbeit zutage fördert, ihren Wert – und letztlich sogar ihre Existenzberechtigung. Zu dieser Erkenntnis kommt bereits die Romanfigur Grant:

„But now, if dinosaurs could be cloned – why, Grant’s field of study was going to change instantly. The paleontological study of dinosaurs was finished. The whole enterprise – the museum halls with their giant skeletons and flocks of echoing schoolchildren, the university laboratories with their bone trays, the research papers, the journals – all of it was going to end.“⁵⁵

Während die Kommerzialisierung der Dinosaurier auf der narrativen Ebene von Roman und Film in einer Katastrophe mündet und damit scheitert, entsteht durch die oben genannte Abfolge der Szenen – Grants Wegwerfen des Fossils und der anschliessende Wechsel in den Parkshop mit seinen Merchandising-Produkten – eine andere Aussage. Analog zum Paläontologen, der mit seinen antiquierten Methoden in der veränderten Forschungsumgebung nicht mehr mithalten kann, findet auch der Regisseur, der allein auf die Attraktivität seines Werks – des Films – vertraut, in einer Branche, die sämtliche Register des Marketings und Merchandisings nutzt, keinen Platz mehr. In dem Moment, in dem auf der Inhaltsebene des Films der Unternehmer Hammond zugeben muss, dass das Unternehmen Jurassic Park gescheitert ist, führt Spielberg auf der Metaebene vor, mit welchen Strategien ein erfolgreicher Blockbuster erzeugt werden kann. Indem er die Produktionsbedingungen des Filmgeschäfts reflektiert und deutlich macht, dass er ihre Regeln verstanden hat, erweist er sich als geschickter Unternehmer.

Während Hammonds Realisierung des Imaginären/Visionären an der Realität scheitert, dass sich das Leben – ganz wie von Malcolm vorausgesagt – nicht kontrollieren lässt, werden durch Marketing und Merchandising des Films das Imaginäre und das Reale markttechnisch erfolgreich verknüpft. Diese Verknüpfung erfolgt interessanterweise nicht über eine einseitige Kausalitätsbeziehung, in welcher der Film-Dinosaurier erst das Begehren nach dem Spielzeug-Dinosaurier weckt, das daraufhin aufgegriffen und bedient wird. Das Merchandising wurde beim Film *Jurassic Park* nicht im Sinne einer „Sekundärvermarktung von populären Erscheinungen“ konzipiert, der eine „Primärverwertung“ vorausgeht;⁵⁶ vielmehr werden Film- und Spielzeug-Dinosaurier gleichzeitig auf den Markt gebracht, sodass sich die Vermarktung von Spielzeug-Dinosauriern und diejenige von Film-Dinosauriern wechselseitig bedingen sollen.

Vereinheitlicht wurden die verschiedenen Produkte durch das Jurassic Park-Logo des schwarzen T-Rex-Skeletts auf gelbem Hintergrund. Das „no-show dino logo“ diente einerseits dazu, die Produkte von weiteren Dino-Produkten zu unterscheiden, andererseits wurde damit bewusst Spannung erzeugt.⁵⁷ Nach dem selben Prinzip funktioniert auch jener Trailer, in dem erstmals Filmmaterial zu sehen ist.⁵⁸ Im Zentrum steht ein doppeltes Geheimnis, dessen Enthüllung der Film verspricht. Auch hier bedient der Film zwei Ebenen, die im Folgenden kurz skizziert werden sollen.

⁵⁵ Crichton 1991, 86.

⁵⁶ Begriffe nach Schertz 1997, 9, zit. bei Frey/Wagner 2006, 184.

⁵⁷ Franklin 2000, 209.

⁵⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=Bim7RtKXv90>, 26.02.2011.

Auf narrativer Ebene wird die Auflösung der Frage danach, wie die Vergangenheit ausgesehen haben könnte, in Aussicht gestellt. Dies geschieht zum einen auf der Ebene des Kommentars:

„Since the beginning of time, man has searched the earth for evidence of its past, but while some have looked for clues to the mystery, one man has found the way to bring the mystery back to life. On this private island science has defied evolution. Genetics has mastered creation and extinction is a thing of the past.“⁵⁹

Zeitgleich wird auf visueller Ebene das klassische Vorgehen der Paläontologie durch den innovativen Ansatz der Genetik abgelöst: Zu Beginn werden Paläontologen bei der Ausgrabung eines Dinosaurier-Skeletts, später Genetiker bei der Arbeit im Labor mit Dinosaurier-Eiern gezeigt. Der Unternehmer Hammond figuriert – dies wird durch den Schnitt der Sequenzfolgen auch auf der visuellen Ebene deutlich – als Bindeglied zwischen diesen beiden Polen. Seine Vision und seine Finanzkraft bringen die Errungenschaft der klassischen Paläontologie mit neuester Gentechnik zusammen, ermöglichen dadurch die Vergegenwärtigung der Vergangenheit und damit die Auflösung des ersten Geheimnisses: jenem der Evolution. Man weiss nun, wie Leben geschaffen und (Aus)sterben verhindert bzw. rückgängig gemacht werden kann. Während der Kommentar affirmativ die Dramatik dieser Errungenschaft betont, wird auf der visuellen Ebene bereits deutlich, dass dieses „Geheimnis der Evolution“, verkörpert durch die Dinosaurier, der Freizeit-Gestaltung in einem Themenpark dient. Bereits angedeutet wird auch die kritische Haltung des Paläontologen Grant gegenüber einem solchen Unternehmen: „Dinosaurs and men, two species separated by 65 million years of evolution, have just been suddenly thrown back into the mix together. How can we possibly have the slightest idea what to expect?“⁶⁰

Mit dieser Aussage Grants und der darauf folgenden Einblendung „A Steven Spielberg Film“ findet eine deutliche Bezugnahme auf die Metaebene des Filmes statt. Zwar funktioniert Grants Aussage innerhalb des Films klar als Vorausdeutung auf die folgende Katastrophe. Im Trailer erhält sie an dieser Stelle aber zusätzlich eine ganz bestimmte Funktion der Publikumslenkung. Es wird suggeriert, dass die ZuschauerInnen nicht nur eine aufregende Geschichte erwartet, sondern ihnen durch die Dinosaurier selbst Ungeheuerliches gezeigt wird, das alle ihre Erwartungen übertrifft. Die Filmfiguren nehmen das Publikum mit auf eine als abenteuerliche Reise markierte Fahrt durch den Park. Ihre begeisterten Ausrufe und Gesichter führen deutlich die auch vom Kinopublikum erwartete Rezeptionshaltung vor: Es soll sich auf nie zuvor Gesehenes einstellen und dieses entsprechend würdigen. Der Trailer lässt keinen Zweifel daran, dass die Inszenierung der Dinosaurier völlig neue Emotionen auslösen und Erlebnisse ermöglichen wird.

Doch während die Reaktionen der Filmfiguren auf spektakuläre Anblicke schliessen lassen, bleibt den ZuschauerInnen der Blick auf die Tiere (noch) verwehrt. Eine Klaue, ein gelbes Auge, ein Schatten, ein bedrohliches Schnauben: mehr enthüllen die geschickt platzierten Einstellungen oder „Appetizers“ des Trailers nicht. Dieses zweite Geheimnis wird ihnen erst der Kinofilm enthüllen. Wenn die Figur John Hammond den BesucherInnen seines Parks erstmals lebendige Dinosaurier vor Augen führt, ermöglicht der Regisseur Steven Spielberg den KinobesucherInnen exakt dasselbe Erlebnis. Mit der Einblendung seines Namens im Trailer wird damit eine erste Gleichsetzung zwi-

⁵⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=Bim7RtKXv90>, 26.02.2011.

⁶⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=Bim7RtKXv90>, 26.02.2011.

schen ihm und Hammond suggeriert. Während diese Gleichsetzung im Trailer aber noch implizit vorgenommen wird, wird sie im *Making Of* geradezu explizit herausgefordert.

„To bring this grand creatures back to life with absolute credibility“⁶¹

Hammond wie Spielberg geht es darum, einem zahlenden Publikum in der Gestalt von neu zum Leben erweckten Tieren ein atemberaubendes Freizeitvergnügen zu bieten. Ziel ist es, ein echtes Erlebnis zu bieten, das seine Qualität wiederum aus der Echtheit der Dinosaurier schöpft. Der Themenpark bietet den BesucherInnen Unterhaltung durch die Realisierung einer imaginierten Welt, die als authentisch wahrgenommen werden soll.

Worauf aber diese Authentizität beruht, wird sowohl auf narrativer Ebene als auch in den Paratexten zum Film immer wieder verhandelt. Wie bereits im Gespräch zwischen Hammond und Gentechniker Wu im Roman deutlich wird, gibt es verschiedene Auffassungen darüber, was die Authentizität der Dinosaurier ausmacht und, wichtiger noch, was von den BesucherInnen als authentisch wahrgenommen wird:

„Right now, as we stand here, almost no one in the world has ever seen an actual dinosaur. Nobody knows what they're really like.' ,Yes...' ,The dinosaurs we have now are real,' Wu said, pointing to the screens around the room, ,but in certain ways they are unsatisfactory. Unconvincing. I could make them better.' ,Better in what way?' ,For one thing, they move too fast,' Henry Wu said. ,People aren't accustomed to seeing large animals that are so quick. I'm afraid visitors will think the dinosaurs look speeded up, like film running too fast.' ,But, Henry, these are real dinosaurs. You said so yourself.' ,I know,' Wu said. ,But we could easily breed slower, more domesticated dinosaurs.' ,Domesticated dinosaurs?' Hammond snorted. ,Nobody wants domesticated dinosaurs, Henry. They want the real thing.' ,But that's my point,' Wu said. ,I don't think they do. They want to see their expectation, which is quite different.'“⁶²

Während Hammond davon ausgeht, dass die BesucherInnen des Parks „the real thing“ sehen wollen, und dabei annimmt, dass die gentechnisch geschaffenen Dinosaurier tatsächlich einem historischen Original entsprechen, ist sich der Genetiker Henry Wu bewusst, dass auch „seine“ Schöpfung lediglich einer Vorstellung des Originals entspricht: „I don't think we should kid ourselves. We haven't *re-created* the past here. The past is gone. It can never be re-created. What we've done is *reconstruct* the past – or at least a version of the past. And I'm saying we can make a better version.“⁶³

Um den Unterhaltungswert zu steigern, plädiert Wu dafür, eine Version zu schaffen, die den populären Vorstellungen entspricht:

⁶¹ Schultz 1995 (00:03:40–00:04:08).

⁶² Crichton 1991, 122f.

⁶³ Crichton 1991, 123.

„You said yourself, John, this park is entertainment,’ Wu said. ‚And entertainment has nothing to do with reality. Entertainment is antithetical to reality. (...) Why not push ahead to make exactly the kind of dinosaurs that we’d like to see? One that is more acceptable to visitors, and one that is easier for us to handle? A slower, more docile version for our park?’“⁶⁴

Unterhaltung, so der Genetiker Wu, habe mit Realität nichts zu tun, sondern mit der Handhabbarkeit und der Erfüllung von Erwartungen. In der Rekonstruktion von Dinosauriern für den Themenpark, die den Erwartungen der BesucherInnen entsprechen, zeigen sich wiederum Parallelen zur Erschaffung von Dinosauriern für die Leinwand.

Anders als Hammond und Wu, die in der Debatte um Authentizität und historische Korrektheit zwei einander dichotom entgegen gesetzte Positionen einnehmen, bringen Spielberg und sein Team im *Making Of* die beiden Positionen zusammen. Auch sie betrachten die Erwartungen des Publikums als ausschlaggebend für den Erfolg des Films. Diese Erwartungen sind denn auch ein zentrales Argument im *Making Of*. So setzt der Kommentator James Earl Jones voraus: „We all long to see Dinosaurs live again.“⁶⁵ Anders als Wu, der ja explizit darauf hinweist, dass bisher niemand einen (echten) Dinosaurier zu Gesicht bekommen habe, müssen Spielberg und sein Team die Filmgeschichte (nicht nur der Dinosaurier) bei ihrer Arbeit berücksichtigen. So meint auch James Earl Jones: „Moviegoers have become increasingly sophisticated, expecting ever greater levels of realism, expecting reality.“⁶⁶

„Reality“ im Film ist für Spielberg und sein Team wesentlich von der technischen Machbarkeit abhängig. Das *Making Of* lässt keinen Zweifel daran, dass Spielberg und sein Team die Erwartungen des Publikums in Bezug auf filmischen „realism“ kennen und zu wissen glauben, wie sie sie bedienen können und müssen. Genau wie Hammond verfolgt Spielberg den Anspruch, dem Publikum erstmals „echte“ Dinosaurier vor Augen zu führen; genau wie Grant im Film sollen die ZuschauerInnen beim ersten Anblick eines Dinosauriers in einen Zustand erstaunter Bewunderung versetzt werden und zum Schluss kommen: „It’s ... it’s a dinosaur!“⁶⁷ Ihre Erwartungen sollen nicht nur erfüllt, sondern übertroffen werden. Ganz ähnlich formuliert auch Spielberg selbst seinen Anspruch: Sein Ziel sei es, „[to] get people to say: Jesus, the first time I’ve really seen a dinosaur. This isn’t Gorgo, this isn’t Godzilla, this is real in a movie ... that I think is really happening as I’m watching it.“⁶⁸ Oder, wie James Earl Jones es formuliert:

„This is the task that the makers of *Jurassic Park* set themselves. To bring this grand creatures back to life with absolute credibility. Steven Spielberg wished to show us not movie monsters, but the animals themselves, as they might have been. Immense and beautiful living beings that were once lords of the

⁶⁴ Crichton 1991, 123.

⁶⁵ Schultz 1995 (00:04:41).

⁶⁶ Schultz 1995 (00:02:40–00:02:50). Kirby (2003) zeigt u.a. am Beispiel von *Jurassic Park*, dass Film über ein „evidentiary element“ verfügt und fiktionale Filme auch als Bezeugung- und Kommunikationstechnologien dienen, durch die bestimmte wissenschaftliche Theorien als plausibel anerkannt werden. Paradoxe Weise ist es Filmen einerseits aufgrund ihres „reality effects“ möglich, gewissermassen wissenschaftlichen Konsens zu erzeugen. Andererseits suchen FilmemacherInnen den Rat von WissenschaftlerInnen, um gerade diesen Effekt zu erzielen. Ähnlich argumentiert auch van Dijck (2006) in Bezug auf *Walking with Dinosaurs*.

⁶⁷ Schultz 1995 (00:36:19–00:36:26).

⁶⁸ Schultz 1995 (00:01:19–00:01:31).

earth. Through an extraordinary combination of paleontology, audistry and breakthrough-technology he did just that.”⁶⁹

Dieser Kommentar weist ebenfalls deutliche Analogien zum Roman auf und erinnert an Hammonds Vision eines Parks, der durch den Einsatz neuester Technologien das Publikum begeistert und Kinder aus dem Strahlen bringt:

„In truth, neither Wu nor Arnold had had the most important characteristic, Hammond decided. The characteristic of vision. That great sweeping act of imagination which evoked a marvellous park, where children pressed against the fences, wondering at the extraordinary creatures, come alive from their story books. Real vision. The ability to see the future. The ability to marshal resources to make that future vision a reality.”⁷⁰

Auch Spielberg wird als Visionär inszeniert, der die Fähigkeit besitzt, Ressourcen zu bündeln, um eine Zukunftsvision Realität werden zu lassen. Während im Buch und im Film die Gentechnologie die „breakthrough-technology“ darstellt, ist es im *Making Of* die Kombination von alter und neuer Tricktechnik und das Wissen um ihre optimale Anwendbarkeit. Im Verlauf des Filmprojektes, so das *Making Of*, entschloss sich Spielberg, „seine“ Dinosaurier nicht mit Hilfe von Stop-Motion-Technik und Animatronik auf die Leinwand zu bringen, sondern durch computergenerierte Bilder (CGI). Einmal mehr greift das *Making Of* hier das Evolutions-Narrativ auf. Der Go-Motion-Spezialist Phil Tippet konnte Spielberg mit seinen Bildern nicht restlos überzeugen; die computergenerierten Animationen der Computergrafikfirma Industrial Light & Magic hingegen versprachen eine grössere Realitätsnähe. Er habe sich die Aufnahmen von ILM gemeinsam mit Tippet angesehen, so Steven Spielberg im *Making Of*:

„When I saw that and Phil saw that with me for the first time and there we were watching our future unfolding on the TV screen so authentic I couldn’t believe my eyes and it blew my mind again and I turned to Phil and Phil looked at me and Phil said, Oh, he said, I think I’m extinct.”⁷¹

Diese Aussage des Go-Motion-Spezialisten, der seine Arbeitsweise als „überholt“ erkennen muss, sei Inspiration für den oben bereits erwähnten Dialog zwischen Ellie, Grant und Malcolm im Besucherzentrum gewesen. Die Parallelen zwischen Grant und Phil Tippet werden im *Making Of* dann auch explizit gemacht, wenn Tippet, der aufgrund seiner Vorarbeiten zum Verhalten der Dinosaurier als Berater von ILM fungieren darf, „Animal Trainer“ oder „Alan Grant of ILM“ genannt wird.⁷² Durch die Wiederaufnahme des Evolutions-Narrativs wird der Eindruck vermittelt, dass Steven Spielberg selbst und alle beteiligten Tricktechnik-Spezialisten einen Entwicklungsschritt hin zu grösstmöglicher Anpassung an veränderte Ansprüche und Bedürfnisse des Publikums in Bezug auf den Realismus des Kinos vollbringen konnten. Mehr noch: Dieser Entwicklungsschritt selbst generiert neue Sehgewohnheiten. Während die Rekombination von DNA in Hammonds Jurassic Park in

⁶⁹ Schultz 1995 (00:03:40–00:04:08).

⁷⁰ Crichton 1991, 380.

⁷¹ Schultz 1995 (00:18:18–00:18:35).

⁷² Schultz 1995 (00:19:36).

einer Katastrophe endet, schafft es *Jurassic Park* durch die Rekombination von alter und neuer Tricktechnik, das Kino in Bezug auf die Darstellung einer „possible world“⁷³ zu revolutionieren.

Resultat und Erfolg dieses Entwicklungsschritts – die Echtheit der Dinosaurier – wird im *Making Of* nicht zur Debatte gestellt. Spielbergs Dinosaurier sind nicht nur in Bezug auf die für ihre Kreierung verwendete Tricktechnik „the real thing“ – sie verkörpern auch als Dinosaurier tatsächlich „the real thing“. So setzt auch James Earl Jones sie mit dem „historischen Original“ gleich: „With Jurassic Park Steven Spielberg recalled from extinction the greatest creatures our planet has ever known. Reborn before our eyes were living, breathing dinosaurs.“⁷⁴

Wie im folgenden klar wird, reicht die „Lebensähnlichkeit“ der im Film gezeigten Dinosaurier aber noch nicht aus, um ihre Echtheit zu beweisen: Als zweite Authentifizierungsstrategie erhält das Publikum durch das *Making Of* die Gelegenheit „[to] discover the secret of their recreation“⁷⁵. Wie Franklin ausführt, durchzieht das „theme of the fabricated spectacle“ den ganzen Film. Nicht nur die Dinosaurier selbst, sondern auch die Mittel, mit denen die WissenschaftlerInnen sie wieder zum Leben erwecken, werden den BesucherInnen als Teil des Unterhaltungsangebots von Jurassic Park voller Stolz präsentiert. Der Einblick ins Labor ist zentraler Bestandteil der Attraktionen im Themenpark und ebenso zentral für die Attraktivität des Films: „There is also thus a dual spectator thrill on offer for viewers of *Jurassic Park*: You get to see the spectacle and then you get to see how it was done.“⁷⁶ Franklin sieht Spielberg hier als Gegenpart zu Hammond. Denn die Tricktechnik, die hinter den Leinwand-Dinosauriern steckt und sie „life-like“ macht, darf im Film *Jurassic Park* selbst nicht sichtbar werden. Betrachtet man hingegen das *Making Of* des Films als Teil des Erzählgesamten *Jurassic Park*, dann ist Spielberg kein Gegenpart zu Hammond, sondern verwendet im Gegenteil dieselben Strategien der Sichtbarmachung. Auch für die Metaebene gilt also: „You get to see the spectacle and then you get to see how it was done.“⁷⁷ Über diese funktionale Parallele hinaus lehnt sich dabei auch die Narration des *Making Of* stark an die Narration des Filmes an.

In letzterem wird den Figuren gleich zu Beginn ihres Aufenthalts im Park gezeigt, wie die Parkattraktionen entstanden sind. Ein Lehrfilm erklärt ihnen zunächst die wissenschaftlichen und technischen Hintergründe des Klonens; danach beobachten sie die GenetikerInnen bei der Arbeit und werden schliesslich sogar ZeugInnen der Geburt eines Dinosaurierbabys im Labor. Initiiert wird diese Präsentation durch Grants Frage beim ersten Anblick eines Dinosauriers: „How did you do this?“, will er von Hammond wissen, und Hammond antwortet: „I’ll show you.“⁷⁸

Diese Szene dient zugleich als Eröffnungsszene des *Making Of*.⁷⁹ Wie den Figuren im Film wird auch hier gezeigt „how it was done“: Den BetrachterInnen werden die Hintergründe der verwendeten Tricktechnik enthüllt; sie können mitverfolgen, wie die Dinosaurier in den Studios und auf den Computerbildschirmen Gestalt annehmen und schliesslich als „living, breathing dinosaurs“ auf der Leinwand erscheinen. Die Narration des *Making Of* orientiert sich dabei ständig an der Narration

⁷³ Buckland 1999, 178.

⁷⁴ Schultz 1995 (00:01:46).

⁷⁵ Schultz 1995 (00:01:33–00:01:48).

⁷⁶ Franklin 2000, 200.

⁷⁷ Franklin 2000, 200.

⁷⁸ Spielberg 1993 (00:21:51).

⁷⁹ Schultz 1995 (00:00:56).

des Films, dessen Entstehung sie eigentlich erzählt, wobei beide das Motiv des „producing virtual life“⁸⁰ – einerseits durch CGI, andererseits durch bioinformatische Methoden – thematisieren.

Eine dritte zentrale Authentifizierungsstrategie, die eingesetzt wird, um die Dinosaurier als „the real thing“ glaubwürdig zu machen, ist die Bemühung, sie nicht (nur) als Monster, sondern vor allem als Tiere zu inszenieren⁸¹ – obwohl es sich bei *Jurassic Park* um einen Film handelt, der auch in der Tradition des Monsterfilms steht. Shay und Duncan zitieren in diesem Zusammenhang den Produktionsdesigner Rick Carter:

„Das artspezifische Verhalten der Dinosaurier war ein Thema, mit dem sich alle im Kreativteam herumschlagen mussten. ‚Wir versuchten‘, erzählt Carter, ‚das Tier im Dinosaurier im Gegensatz zum Monster im Dinosaurier herauszuarbeiten. Damit wollten wir sie aber nicht weniger bedrohlich machen, sondern nur verhindern, dass sie zu sehr zu Monsterklischees abflachten. Und was die Menschen in unserem Film anging, deren Situation sollte eher so sein, als würden sie von Tieren gejagt, die eben Fleischfresser sind und nicht irgendwie psychopathisch und nur darauf aus sind, sie zu schnappen. Das war auch einer der Gründe, warum wir Herden von Dinosauriern wollten, nämlich um zu zeigen, dass Saurier so waren wie jede andere Lebensform auch und dass sie so lebten, wie es der Natur entsprach.“⁸²

Auch hier erinnert die Erzählung zur Entstehungsgeschichte des Films an Crichtons Roman. Der Genetiker Wu glaubt, dass die BesucherInnen träge, langsame reptilienartige Dinosaurier erwarten und möchte dieser Erwartung entsprechen, Hammond hingegen beharrt darauf, dass das Publikum „the real thing“ bevorzugt und dass man es ihm auch schuldig sei.

„I see no reason to improve upon reality. Every change we’ve made in the genome has been forced on us by law or necessity. We may make other changes in the future, to resist disease, or for other reasons. But I don’t think we should improve upon reality just because we think it’s better that way. We have real dinosaurs out there now. That’s what people want to see. And that’s what they *should* see. That’s our obligation, Henry. That’s *honest*, Henry.“⁸³

Auch Spielbergs Dinosaurier sollen unterhalten, aber wie Hammond beharrt er auf ihrer Naturtreue und der wissenschaftlichen Akkuratheit der Inszenierung. Dies ist denn auch ein weiteres zentrales Narrativ des *Making Of*. Es wird deutlich gemacht, dass Tricktechnik allein nicht genüge, wenn die Dinosaurier nicht nur fantastisch sein, sondern auch natürlich wirken sollen. Dies kumuliert in der Aussage des Senior Animators Randal M. Dutra: „Stay away from third-hand-fantasy-interpretations but really go to the source, and that was nature.“⁸⁴ Die Natur oder besser gesagt ihre Beobach-

⁸⁰ Franklin 2000, 200.

⁸¹ Vgl. dazu auch Baird 1998, der auf die Bedrohungsszenen fokussiert, sowie Kirby, der ausführt, dass die ZuschauerInnen die Dinosaurier deshalb als realistisch einschätzen würden, weil die „accuracy“ digitaler Technologie mit bereits vertrauten Tierdarstellungen gekoppelt wird (Kirby 2003, 238). Auch Charles R. Knight liess sich für seine Zeichnungen und Wandgemälde prähistorischer Tiere von lebendigen Tieren im Central Park Zoo inspirieren, vgl. Sommer 2010, 476.

⁸² Shay/Duncan 1993, 27.

⁸³ Crichton 1991, 127.

⁸⁴ Schultz 1995 (00:35:34–00:35:41).

tung wird damit zum zentralen Referenzpunkt der Frage nach Wahrhaftigkeit. Sowohl Hammond als auch Spielberg betonen ihre Auseinandersetzung nicht nur mit neuen Technologien, sondern auch mit Experten der „alt bewährten“ Paläontologie. Dies schlägt sich in der Rhetorik nieder, die das *Making Of* durchzieht: In den computergenerierten Dinosauriern von ILM erkennt Spielberg so fließende Bewegungen, wie er sie bisher nur in Dokumentarfilmen von National Geographic zu sehen bekommen habe;⁸⁵ er stapft persönlich als Feldforscher durch aktuelle Ausgrabungsstätten, der Paläontologe Jack Horner wird als Experte eingeführt und zitiert,⁸⁶ mehr noch: Die Animatoren müssen selbst zu Tieren werden, sich im Training in deren Körperbewegungen einfühlen, um zu erkennen, „what to duplicate to get reality“⁸⁷.

Dem ganzen *Making Of* aber liegt ein grosses Entwicklungs- und Erweckungsnarrativ zugrunde: Anders als der Film, der mit Bernsteingrabungen am Ende des 20. Jahrhunderts beginnt, setzt das *Making Of* den Ursprung des Films vor 65 Millionen Jahren an: Die Story beginnt mit dem Aussterben der Dinosaurier, deren Geheimnis in der Erde begraben liegt; sie springt ins 19. Jahrhundert, als ihre Fossilien „entdeckt“ werden, und endet, wenn Steven Spielberg sie am Ende des 20. Jahrhunderts mithilfe modernster Wissenschaft und neuester (Film)Technik wieder zum Leben erweckt.⁸⁸ Die ZuschauerInnen werden eingeladen, sich diese lange Geschichte selbst vor Augen zu führen, indem sie sich mit Kommentator James Earl Jones im *Making Of* auf eine Entdeckungsreise begeben: „Join me as we make that same journey of discovery, share in the excitement of a motion picture movie 65 million years in the making.“⁸⁹

Am Ende dieser Reise steht die Neuerschaffung des „real thing“, oder, wie Co-Visual Effects Supervisor Mark A.Z. Dippé es ausdrückt: „Now you could see a real physical animal, his skin moving and breathing, his muscles bulging ... all that kind of stuff.“⁹⁰ Selbst in der Rhetorik der Trickspezialisten haben sich die so geschaffenen Tiere verselbständigt und ein Eigenleben als Schauspieler gewonnen: „Jurassic Parks dinosaurs had to deliver a performance.“⁹¹ Das Team ist „anxious to see how their dinosaurs would perform“⁹²; man ist erleichtert, im Triceratops einen „dinosaur totally believable“ vorzufinden, „to see that he did what he was supposed to do“⁹³; und man zollt dem T-Rex schliesslich grosse Bewunderung für seine Leistung: „But it was wonderful to see this nine-thousand-pound-wonder, forty feet long, getting in there and acting.“⁹⁴

⁸⁵ Schultz 1995 (00:17:08).

⁸⁶ So auch bei Shay/Duncan (1993, 105), wo es sogar explizit heisst: „Beim Drehen immer zur Stelle waren Don Lesum, der Gründer der Dinosaur Society, und der Paläontologe Jack Horner.“

⁸⁷ Schultz 1995 (00:33:30–00:33:50). Vgl. dazu ebenfalls Baird 1998, 92.

⁸⁸ Schultz 1995 (ab 00:04:12).

⁸⁹ Schultz 1995 (00:02:14–00:02:21). *An Adventure 65 million years in the making* lautet auch der Titel der amerikanischen Originalausgabe des hier mehrfach erwähnten Buchs zum Film von Shay/Duncan.

⁹⁰ Schultz 1995 (00:18:09–00:18:15).

⁹¹ Schultz 1995 (00:32:52).

⁹² Schultz 1995 (00:22:07).

⁹³ Schultz 1995 (00:22:52).

⁹⁴ Schultz 1995 (00:28:46–00:28:57).

Jenseits des Themenparks

Den Hauptreiz sowohl des Parks als auch des Films bildet das „Erleben“ der ausgestorbenen Tiere. Trotz seiner Attraktivität haftet dem Themenpark im Roman aber stets der Vorwurf der Künstlichkeit an, ausgesprochen etwa im Urteil des Mathematikers Malcolm: „Jurassic Park is not the real world. It is intended to be a controlled world that only imitates the natural world. In that sense, it's a true park, rather like a Japanese formal garden. Nature manipulated to be more natural than the real thing, if you will.”⁹⁵ Malcolm kritisiert die Zurichtung der Natur und warnt davor, sie mit der „echten“ Welt zu verwechseln. In Grants Reaktion auf die erste Sichtung eines Dinosauriers wird hingegen noch ein weiterer Aspekt thematisiert: Eine echte Begegnung mit den Tieren ist im Rahmen der Themenpark-Situation nicht vorgesehen; er aber braucht diese Situation, um sich von der „Echtheit“ der Dinosaurier zu überzeugen:

„Ellie said to Grant, 'They look pretty good.' 'Yes,' Grant said. 'I want to see them up close. I want to lift up their toe pads and inspect their claws and feel their skin and open their jaws and have a look at their teeth. Until then, I don't know for sure. But yes, they look good.'”⁹⁶

Die Dinosaurier mögen zwar gut aussehen, aber für eine Beurteilung ihrer Authentizität reicht der Anblick allein nicht aus. Im Film wird diese Situation zugespitzt, indem die BesucherInnen auf ihrer festgelegten und ferngesteuerten Fahrt durch den Park überhaupt keine Dinosaurier zu Gesicht bekommen. Zum richtigen Erlebnisraum mit der Möglichkeit authentischer Erfahrung – als Erfahrung, die sich nicht allein auf das „Anschauen“ beschränkt – wird der Park erst, wenn die BesucherInnen den vorgespurten „Ride“ verlassen.

Bei der Besichtigungstour verlassen Grant, Ellie, Malcolm, der Anwalt Gennaro und die Kinder die Fahrzeuge und laufen ins Gelände, um endlich einen Dinosaurier zu sehen. Sie stoßen auf einen erkrankten Triceratops, der vom Tierarzt versorgt wird.⁹⁷ Interessanterweise wird die visuelle Umsetzung dieser ersten wirklich nahen Begegnung mit einem Dinosaurier über eine Kinderperspektive, die von Tim, gestaltet.⁹⁸ Obwohl deutlich wird, dass Grant den Dinosaurier als erster bemerkt und erreicht, folgt die Kamera Tim auf Kniehöhe durch hohes Gras. Tims erster Blick auf das Tier fällt mit dem ersten Blick der ZuschauerInnen auf den erst jetzt im Bild erscheinenden Triceratops zusammen. Damit nimmt das Publikum die Perspektive des Kindes ein. Auf der visuellen Ebene verliert sich diese Verknüpfung nach Tims begeistertem Ausruf („wow!“), wird jedoch im Dialog zwischen Ellie und Grant wieder hergestellt. Die beiden Paläontologen sind sichtlich gerührt und

⁹⁵ Crichton 1991, 134.

⁹⁶ Crichton 1991, 85.

⁹⁷ Für die ganze Sequenz vgl. Spielberg 1993 (00:47:12–00:50:02).

⁹⁸ Auch Franklin (2000) betont, dass die kindliche Perspektive eine entscheidende Rolle spiele, und führt weiter aus, dass „[t]he uses of childhood, children and the childlike within Jurassic Park complement and enhance its invocation of the ‚toy‘, the ‚theme park‘ and the ‚ride‘. The essentially ludic space created through these devices is an important means through which the many juxtapositions offered by the film are explored. Closely linked to the imagination, and to the ‚unfilmable‘, an excess of animation offers a broad scope of possibility for re-imagining life, life's creation, and the re-creation of extinct life forms through the very medium itself.“ 207.

knien neben dem kranken Dinosaurier. Während Ellie in Tränen ausbricht, stammelt Grant: „She was always my favourite when I was a kid ... now I see she's the most beautiful thing I ever saw.“⁹⁹ Fokussiert wird durch diese Inszenierung nicht auf das Interesse des Wissenschaftlers an einem Tier aus seinem Fachgebiet, sondern auf die Begegnung eines Erwachsenen mit einem Faszinosum aus der eigenen Kindheit. Damit wird eine spezifische Emotionalität hergestellt. Während die Romanfigur Ellie das Tier genau untersucht und dadurch eine Erklärung für dessen Erkrankung findet, wird der Triceratops im Film weniger als Forschungsobjekt denn als Objekt eines kindlichen Begehrens inszeniert, das nun seine Erfüllung findet. Der Lieblings-Dinosaurier aus der eigenen Kindheit muss nicht länger durch Imagination zum Leben erweckt werden: An die Stelle des Tieres, das durch Lektüre oder Rekonstruktionen (z.B. im Museum) vergegenwärtigt werden musste, ist „the real thing“ getreten. Visuell nimmt der Film diese Bewegung auf, wenn die Kamera am Anfang der Szene kurz auf das paläontologische Fachbuch in Tims Arm schwenkt, ehe sie dem Kind durchs hohe Gras folgt und den Blick auf den „echten“ Dinosaurier eröffnet.

Zu „real, physical animals“ werden die Dinosaurier im Film also erst, wenn die engen Grenzen der Themenparkstruktur aufgebrochen werden. Dies gilt umso mehr, wenn das System des Parks versagt und die Dinosaurier sich nicht mehr ihrer Zurichtung gemäss verhalten. So besteht die Population des Parkes nur aus weiblichen Dinosauriern, damit eine selbstständige und damit unkontrollierte Fortpflanzung nicht möglich ist. Die amphibische DNS, mit deren Hilfe Wu unvollständige Dinosaurier-DNS-Stränge ergänzt hatte, ermöglicht es jedoch den betreffenden Arten, ihr Geschlecht zu wechseln und sich fortzupflanzen. Auf narrativer Ebene gipfelt die Erzählung zwar in einer Katastrophe: In einer Variation des klassischen Hybris-Motivs werden die Jurassic Park-Schöpfer für ihre Vermessenheit, Leben schaffen und manipulieren zu wollen, bestraft und von ihren ausser Kontrolle geratenen Geschöpfen bedroht; im Buch werden Hammond und Wu gar gefressen. Tatsächlich erfolgt aber eine Aufwertung der Dinosaurier, wie der Gentechniker Wu (kurz vor seinem gewaltsamen Tod durch die eigenen „Geschöpfe“) noch triumphierend feststellt:

„He [Wu] was never sure, never really sure at all whether the behaviour of the animals was historically accurate or not. Were they behaving as they really had in the past? It was an open question, ultimately unanswerable. And though Wu would never admit it, the discovery that the dinosaurs were breeding represented tremendous validation of his work. A breeding animal was demonstrably effective in a fundamental way; it implied that Wu had put all the pieces together correctly. He had recreated an animal millions of years old, with such precision that the creature could even reproduce itself.“¹⁰⁰

Gerade dadurch, dass die Dinosaurier imstande sind, sich der Kontrolle durch ihre „Schöpfer“ zu entziehen, wird deutlich, dass sie ein Eigenleben entwickelt haben. Dies ist zwar kein Beweis dafür, dass die Park-Dinosaurier dem historischen Original entsprechen, doch ist dies für den Gentechniker letztlich nicht mehr von Bedeutung. Wichtig ist, etwas geschaffen zu haben, das in jeder Hinsicht funktionsfähig ist. Und Funktionsfähigkeit ist hier gleichbedeutend mit (heterosexueller) Reproduktionsfähigkeit.

⁹⁹ Spielberg 1993 (00:48:41).

¹⁰⁰ Crichton 1991, 343.

Auch wenn das *Making Of* und andere Paratexte die wissenschaftliche Plausibilität der Dinosaurier im Film betonen, ist auch hier die Frage, ob die Tiere „historically accurate“ sind, letztlich zweitrangig. Zentral ist stattdessen, dass Spielbergs Dinosaurier funktionieren und ein populärkulturelles Eigenleben in Sequels, Games, weiteren computeranimierten Dinofilmen, Büchern, Comics, Dino-Shows oder Museumsausstellungen entwickeln: „bring them back alive“. Die Dinosaurier aus *Jurassic Park* haben nicht nur die allgemeine Vorstellung und die Darstellungen davon, wie Dinosaurier gewesen sein könnten, massgeblich geprägt, sie formen auch ihre Zukunft. *Jurassic Park* ist damit in erster Linie keine Reise in die Vergangenheit, sondern in eine mögliche Zukunft.¹⁰¹ Zumindest in Bezug auf die Filmgeschichte haben sich die „Macher“ im *Making Of* von 1995 diese zukunftsweisende Bedeutung – einmal mehr – auch gleich selber zugeschrieben: „To resurrect this ancient and powerful creatures, director Spielberg and his team of special-effect-wizards embarked on a three-year-journey of discovery, creating new technologies, transforming old ones and ushering filmmaking in the 21st century.“¹⁰²

Literatur

Primärliteratur

Crichton, Michael: *Jurassic Park*. London: Arrow 1991.

Jurassic Park. USA 1993, Steven Spielberg (DVD: Universal Studios & Amblin Entertainment 2007).

Jurassic Park First Trailer: <http://www.youtube.com/watch?v=Bim7RtKXv90>, 26.02.2011.

Shay, Don und Jody Duncan: *Jurassic Park*. Wie aus dem Bestseller DINO PARK der Kinoerfolg von Steven Spielberg wurde. Aus dem Amerikanischen von Klaus Berr. München: Droemer Knaur 1993.

The Making of Jurassic Park. USA 1995, John Schultz (DVD: Universal Studios & Amblin Entertainment 2007).

Sekundärliteratur

Baird, Robert: Animalizing „Jurassic Park’s“ Dinosaurs. Blockbuster Schemata and Cross-Cultural Cognition in the Threat Scene. In: *Cinema Journal* 37/4 (1998), 82–103.

Balides, Constance: Jurassic Post-Fordism. Tall Tales of Economics in the Theme Park. In: *Screen* 41/2 (2000), 139–160.

Berry, Mark F.: *The Dinosaur Filmography*. Jefferson: McFarland 2002.

Buckland, Warren: Between Science Fact and Science Fiction. Spielbergs’s Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism. In: *Screen* 40/2 (1999), 177–192.

Debus, Allen A.: *Prehistoric Monsters. The Real and Imagined Creatures of the Past That We Love To Fear*. Jefferson: McFarland 2010.

¹⁰¹ Vgl. zur Frage der Schaffung von möglichen Welten in *Jurassic Park* Buckland 1999.

¹⁰² Schultz 1995 (00:01:50–00:02:06).

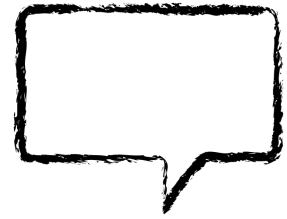
- Franklin, Sarah: Life Itself. Global Nature and the Genetic Imaginary. In: Dies., Celia Lury und Jackie Stacey (Hg.): Global Nature, Global Culture. London: SagePublications 2000, 188–227.
- Frey, Andrea und Friederike Wagner: Alles fauler Zauber? Theorien und Hintergründe zum Harry Potter-Merchandising. In: Christine Garbe und Maik Philipp (Hg.): Harry Potter – Ein Literatur- und Medienereignis im Blickpunkt interdisziplinärer Forschung. Hamburg 2006, 183–213.
- Gould, Stephen Jay: Ein Dinosaurier im Heuhaufen. Streifzüge durch die Naturgeschichte. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag 2000.
- Glut, Donald F. und Michael K. Brett-Surman: Dinosaurs and the Media. In: James O. Farlow und Michael K. Brett-Surman (Hg.): The Complete Dinosaur. Bloomington: Indiana University Press 1997, 673–705.
- Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. 2. aktualisierte und überarbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: Metzler 2010.
- Kirby, David A. Science Consultants, Fictional Films, and Scientific Practice. In: Social Studies of Science 33/2 (2003), 231–268.
- Marshall, Nancy Rose: „A Dim World, Where Monsters Dwell“: The Spatial Time of the Sydenham Crystal Palace Dinosaur Park. In: Victorian Studies 49/2 (2007), 286–301.
- Miracky, James: Replicating a Dinosaur. Authenticity Run Amok in the „Theme Parking“ of Michael Crichton's Jurassic Park and Julian Barnes's England, England. In: Critique 45/2 (2004), 163–171.
- Mitchell, W.J. Thomas: Dinosaurs and Modernity. In: Burce Clark und Linda Dalrymple Henderson (Hg.): From Energy to Information. Representation in Science and Technology, Art, and Literatur. Stanford: Stanford University Press 2002, 351–364.
- Mitchell, W.J. Thomas: The Last Dinosaur Book. The Life and Times of a Cultural Icon. Chicago/London: The University of Chicago Press 1998.
- Secord, James A.: Monsters at the Crystal Palace. In: Soraya de Chadarevian und Nick Hopwood (Hg.): Models. The Third Dimension of Science. Stanford: Stanford University Press 2004, 138–169.
- Semonin, Paul: Empire and Extinction. The Dinosaur as a Metaphor for Dominance in Prehistoric Nature. In: Leonardo 30/3 (1997), 171–182.
- Sommer, Marianne: Seriality in the Making. The Osborn-Knight Restorations of Evolutionary History. In: History of Science 48/3&4 (2010), Special Issue: Seriality and Scientific Objects in the Nineteenth Century, ed. Nick Hopwood, Simon Schaffner and James Secord, 461–482.
- Stern, Megan: Jurassic Park and the Moveable Feast of Science. In: Science as Culture 13/3 (2004), 347–372.

Zusammenfassung

Der erste offizielle Trailer des US-Blockbusters *Jurassic Park* verspricht dem Kinopublikum ein ausserordentliches Erlebnis: Nach 65 Millionen Jahren wird es erstmals echte, lebende Dinosaurier zu sehen bekommen. Genau wie die fiktiven Figuren in Spielbergs Film und Michael Crichtons Roman, auf dem *Jurassic Park* basiert, sollen die ZuschauerInnen diese Dinosaurier nicht nur als glaubwürdig, sondern als echt, als „living, breathing dinosaurs“ wahrnehmen. Die Frage nach der Authentizität der Tiere und, eng damit verbunden, die Darstellung des Prozesses, der zu ihrer er-

folgreichen und überzeugenden Erschaffung geführt hat, durchzieht nicht nur Film und Buch, sondern selbstreflexiv auch das komplexe Feld der Paratexte – vom Trailer über das *Making Of* bis zum Marketing – im Umfeld des „Unternehmens“ *Jurassic Park*.

Teil der Authentifizierungs- und Erfolgsstrategien dieses Unternehmens sind zum einen die Inszenierung von und die Berufung auf Wissenschaft und Wissenschaftskritik und der Topos einer speziellen Beziehung zwischen Dinosauriern und Kindern. Zum anderen werden wissenschaftliche, (film-)technische und ökonomische Entwicklungen sowohl im Film selbst als auch in seinen verschiedenen Begleit-Erzählungen über Evolutionsnarrative inszeniert. Auf der fiktiven Ebene entzieht sich die Evolution der Kontrolle der Unternehmer und Wissenschaftler und führt zum Scheitern des Jurassic-Park-Projekts. Die Filmproduzenten dagegen inszenieren ihr Werk über dieselben Evolutionsnarrative als ein Produkt, das sich unter den gegebenen Bedingungen der Filmindustrie nicht nur optimal durchsetzt, sondern von zukunftsweisender Bedeutung sein wird.



Zum Glück ist es jetzt nicht mehr so – Prähistorisches in der Kinder- und Jugendliteratur des ausgehenden 19. Jahrhunderts

Von Meret Fehlmann

Das Interesse an der Vorgeschichte drückte sich in der Mitte des 19. Jahrhunderts ebenso in Sachliteratur wie Belletristik aus. Prähistorische Themen fanden mit einer leichten zeitlichen Verspätung ab dem letzten Drittel des 19. Jahrhunderts Eingang in die Kinder- und Jugendliteratur. Da der prähistorische Roman¹ sich auf zu seiner Entstehungszeit aktuelle Diskurse bezieht, erstaunt es nicht, dass sich in vielen frühen Beispielen noch Anklänge an die hitzig geführte Debatte um das Alter der Menschheit finden. Zum besseren Verständnis des Entstehungskontextes dieser Bearbeitungen wird die Debatte um das Alter der Erde und der Menschheit aufgerollt, denn die Art des Umgangs mit dieser Frage ist sehr unterschiedlich; von einer vollumfänglichen Bejahung des hohen Alters der Menschen, deren Vorfahren als Affenmenschen und Monster auftreten, zu einer zurückhaltenden Einschätzung des Alters der Menschheit, die in ihrer aktuellen Erscheinungsform von Gott geschaffen sei. In diesen frühen Quellen überwiegt eine pessimistische Sicht auf die Vorzeit, die durch Elend, Dreck und Mangel an allem sowie einen steten Kampf ums Überleben bestimmt ist. Der Beitrag geht chronologisch vor und beginnt mit den frühesten prähistorischen Romanen. Dabei wird das 19. Jahrhundert nie verlassen, sondern es wird der Zeitraum von 1861 bis in die 1880er Jahre anhand von sechs Quellen hauptsächlich französischer Herkunft beleuchtet. Zahlreiche prähistorische Funde machten Frankreich in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts zu einem wichtigen prähistorischen Gebiet. Wenig erstaunlich, dass das Genre dort in den 1860er und 1870er Jahren seinen Ausgang nahm. Den französischen Sprachraum verlässt das deutsche Beispiel *Rulaman* (1878). Dieser Jugendroman von David Friedrich Weinland (1829–1915) entwickelte sich zu einem Klassiker der deutschen Kinder- und Jugendliteratur.² Für die Aufnahme des Romans in das Untersuchungssample spricht erstens der Umstand, dass es sich dabei um den ersten deutschsprachigen prähistorischen Jugendroman handelt, zweitens weist er mit seiner Vision des Untergangs der er-

¹ Für das literarische Genre, das im Englischen als „Prehistoric Fiction“ und im Französischen als „roman préhistorique“ zusammengefasst wird, fehlt im Deutschen eine Entsprechung. Die Bezeichnung als prähistorischer Roman greift zu kurz, da damit nur belletristische Bearbeitungen gemeint sind. Ich werde trotzdem für die vorliegende Arbeit auf die Gattungsbezeichnung prähistorischer Roman zurückgreifen. Damit sind alle Arten von fiktionalen Bearbeitungen über die Vorzeit gemeint. Der prähistorische Roman weist Ähnlichkeiten mit dem historischen Roman sowie mit der Science Fiction auf. Er bedient sich bei wissenschaftlichen und quasiwissenschaftlichen Diskursen seiner Entstehungszeit. Gerne vermischen sich auch die Grenzen zwischen Wissenschaft und Imagination, da der prähistorische Roman konkrete Fundstätten und Fundgegenstände in seinen Erzählfluss einbindet. Guillaumie 2006, 248f.; Ruddick 2009, 3.

² *Rulaman* muss als Klassiker gelten, weil er ununterbrochen im Druck erhältlich und das erste deutschsprachige Jugendbuch mit prähistorischem Thema ist.

sten Bewohner Europas eine Nähe zum allerersten prähistorischen Roman *Chasseurs de rennes à Solutré* (1872) des Archäologen Adrien Arcelin (1838–1904) auf.

Wie das Beispiel *Rulamans* zeigt, fanden prähistorische Themen bald Eingang in die Kinder- und Jugendliteratur. Das Wissen um die Vergangenheit sollte dem besseren Verständnis der Gegenwart dienen. Weit verbreitet sind seit den Anfängen des prähistorischen Romans Bücher mit Kindern und Jugendlichen als Protagonisten. Häufig nehmen sie für den Ablauf der Handlung eine wichtige Rolle ein wie beispielsweise der titelgebende Rulaman oder Crek in D'Hervillys *Aventures d'un petit garçon préhistorique en France* (1880er Jahre). Sie fungieren als Entdecker von Kulturtechniken wie Feuermachen, Malen oder Töpfern sowie der Domestikation von Tieren, vor allem Pferd und Wolf. Oftmals weisen diese kindlichen und/oder jugendlichen Protagonisten Merkmale auf, die sie als Aussenseiter in ihrer Gesellschaft kennzeichnen: Sie sind Waisen, müssen in der Fremde leben oder haben eine Behinderung.³

Die sechs untersuchten Quellen sind unterschiedlichen Charakters. Darunter sind drei an ein breiteres Publikum gerichtete Sachbücher. Im Unterschied zu Pierre Boitards *Etudes antédiluviennes. Paris avant les hommes* (1861) und Louis Figuiers *L'homme primitif* (1870) sind Gabriel de Mortillet's *Promenades préhistoriques à l'Exposition universelle* (1867) nicht an ein jugendliches Publikum gerichtet. Ganz ähnlich liegt der Fall auch bei den belletristischen Bearbeitungen; das allererste Beispiel eines prähistorischen Romans, *Chasseurs de rennes à Solutré* von 1872, war für die damalige Zeit mit der Betonung der Liebesgeschichte zwischen dem Zeitreisenden Alexandre und I-ka-eh, der Anführerin der Rentierjäger von Solutré, sicherlich kein Jugendbuch. Auf ein jugendliches Publikum zielen die beiden letzten Bücher *Rulaman* (1878) von Friedrich David Weinland und *Aventures d'un petit garçon préhistorique en France* (ca. 1886) von Ernest D'Hervilly ab. Vor allem das letzte Buch verweist darauf, dass prähistorische Themen nicht nur als Sach- oder Abenteuerbücher, sondern als Möglichkeit der didaktischen und moralisierenden Aufbereitung beliebt waren, um die Kinder zu folgsamen Mitbürgern zu erziehen.

Die Debatte um das Alter der Menschheit

In einem durch die Bibel vorgegebenen Bezugsrahmen galten die Erde und alle Lebewesen als Schöpfung Gottes, die er innerhalb von sechs Tagen erschaffen hätte. Für ältere Lebewesen gab es in einer wortwörtlichen Auslegung der Bibel keinen Platz. Es existierten verschiedene Berechnungen des Alters der Erde nebeneinander, vielfach kamen sie auf ein Alter der Erde von rund 6'000 Jahren.⁴ Zu einer Aufweichung dieser Vorstellung führte im 19. Jahrhundert die sich stärker ausweitende Industrialisierung und Urbanisierung. Strassen- und Eisenbahnbau sowie der damit verbundene Raubbau an der Natur beschleunigten die Entdeckung einer steigenden Zahl von Fossilien; darunter menschliche Fossilien und Werkzeuge zusammen mit Knochen ausgestorbener Tierarten wie Mammut und Wollrhineros. Diese Entwicklung führte zur allmählichen Akzeptanz des hohen Alters der Menschheit.⁵

³ Roveland 1993, 148–150, 152. Rulaman wird bald zum Waisen, Crek wird aus seinem Stamm verstossen und muss sein Glück bei kulturell weiterentwickelten Pfahlbauern suchen.

⁴ Schmitz 2005, 25.

⁵ Trautmann 1992, 388; Grayson 1983, 5f.

Im späten 18. Jahrhundert war in Frankreich bereits eine ausgeprägte Kritik der biblischen Chronologie im Gange; so wies der Naturforscher George Louis Leclerc de Buffon (1707–1788) diese in seiner *Histoire naturelle* (36 Bände, erschienen zwischen 1749 und 1789) zurück. Eine solche Haltung war im *siècle des lumières* verbreitet, die Kritik bezog sich jedoch nur auf das Alter der Erde, nicht dasjenige der Menschen.⁶ Dank den Erkenntnissen der Geologie galt das Alter der Erde ab den 1830er Jahren als älter als die biblische Chronologie. Versöhnen konnte man diese neue Betrachtungsweise des Alters der Erde mit der Überlegung, dass Gott die Erde vor allen Geschöpfen geschaffen hatte. Diese Zeitspanne erachtete man als unbestimmbar. Eine solche Deutung der Schöpfung findet sich auch im so genannten Langzeitkreationismus, der propagiert, dass sich die verschiedenen Tage der Schöpfungsgeschichte jeweils auf ein Äon der Erdgeschichte beziehen. Er dient somit als eine Art Kompromiss zwischen naturwissenschaftlichen und christlich geprägten Anschauungen.⁷

Um 1800 war in der französischen Wissenschaft der Geologe Georges Cuvier (1769–1829) mit seiner Vorstellung verschiedener Katastrophenszenarien prägend, die mehrmals die Lebenswelt vernichtet hätten. Fossilien ausgestorbener Tiere deutete man bis 1800 als Überreste der durch die Sintflut ausgerotteten Tiere. 1725 wurde am Bodensee ein Fossil gefunden, das der Universalgelehrte Johann Jakob Scheuchzer (1672–1733) als Überrest des vorsintflutlichen Menschen interpretierte. Er gab ihm den Namen *Homo diluvii testis*. Cuvier erkannte das Fossil als Salamander, was ihn in seiner Meinung bestärkte, dass es keine vorsintflutlichen oder fossilen Menschen gebe. Erst nach 1800 setzte sich zögerlich die Erkenntnis durch, dass solche Fossilien älter als die Sintflut seien. Dies galt vorerst nur für Fossilien tierischen Ursprungs, das wahre Alter von menschlichen Fossilien wurde noch oft verkannt.⁸

Für die Entdeckung des fossilen Menschen spielte Jacques Boucher de Perthes (1788–1868) eine wichtige Rolle. Ab den 1830er Jahren liess er im Sommetal graben und entdeckte Steinwerkzeuge, die in der gleichen Erdschicht steckten wie Mammut- und Nashornknochen. Diese Steinwerkzeuge schrieb er vorsintflutlichen Menschen zu, denn er orientierte sich noch am Cuvier'schen Katastrophenszenario.⁹ Seine Überlegungen veröffentlichte er in *Antiquités celtiques et antédiluviennes* (1847). Das Werk und sein Verfasser, die das Alter der Menschheit betonten, wurden zum Zeitpunkt des Erscheinens von der (Fach-)Welt ignoriert. Eine andere Einschätzung seiner Funde fand erst 1859 statt, als eine Gruppe britischer Geologen die Funde begutachtete und sich von ihrer Echtheit überzeugen liess. So gilt 1859 oft als Zeitpunkt, ab dem die gebildeten Kreise Europas das hohe Alter der Erde und der Menschheit akzeptierten. Im selben Jahr erschien Charles Darwins (1809–1882) *Origin of Species* und Boucher de Perthes' Funde wurden als echt anerkannt.¹⁰

Von dem Moment an setzte sich die Überzeugung des hohen Alters der Erde und der Menschheit in gebildeten und weiteren Kreisen durch. Die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts kannte in der Folge ein ausgeprägtes Interesse an der Vorzeit, was sich ab den 1860er Jahren in Publikationen für ein breiteres und jüngeres Publikum ausdrückte. Ab den 1870er Jahren gesellten sich belletristische Bearbeitungen dazu. Daneben begann in den 1860er Jahren in Frankreich die Akademisierung der

⁶ Grayson 1983 31–35; Trigger 2006, 139f.

⁷ Trautmann 1987, 33f.; Hemminger 2009, 15f.

⁸ Cohen 1999, 27f., 38f.; Schmitz 2005, 28; Debus 2010, 89.

⁹ Schmitz 2005, 26f., 50.

¹⁰ Grayson 1983, 128; Trigger 2006, 143f., 146; Ruddick 2009, 5f.

Urgeschichte. Federführend war Gabriel de Mortillet (1821–1898), der 1864 die Zeitschrift *Matériaux pour l'histoire positive et philosophique de l'homme* gründete. Seit 1867 war er Kurator des von Napoléon III ins Leben gerufenen *Musée d'antiquités nationales*, das sich der Urgeschichte Frankreichs annahm.¹¹

Die Begeisterung für die Vorgeschichte manifestierte sich ebenfalls 1867 an der Pariser Weltausstellung, die eine ganze Abteilung mit Funden zur Vorgeschichte Europas präsentierte. Dazu erschien ein sich an ein breiteres Publikum richtendes Büchlein des als „professeur d'athéisme et matérialisme“¹² verschrien de Mortillet mit dem Titel *Promenades préhistoriques à l'Exposition universelle*.

Mortillet war Evolutionist und hing der Vorstellung der graduellen Entwicklung der Menschheit an. Diese Überzeugung vertritt er in den prähistorischen Spaziergängen: „Impossible, après avoir visités les galeries de l'histoire du travail [...] de mettre en doute la grande loi du progrès de l'humanité.“¹³ Die Abfolge von Stein-, Bronze- und Eisenzeit führt seiner Meinung nach die fortschreitende Entwicklung und Perfektionierung der Menschheit auf ihrem Weg zur Zivilisation des 19. Jahrhunderts vor Augen:

„Pierre taillées en éclats, pierre polie, bronze, fer, sont autant de grandes étapes qu'a traversées l'humanité toute entière, pour arriver à notre civilisation. Non-seulement on peut, à l'Exposition, suivre pas à pas cette marche progressive de l'humanité, mais encore on est à même de reconnaître ce qu'il a fallu de temps pour réaliser ce progrès.“¹⁴

Dieses Zitat, das den Fortschritt als die abendländische Zivilisation des 19. Jahrhunderts fest schreibt, weist auf den zwar progressiven Charakter des kulturellen Evolutionismus hin, der die Menschen als Meister ihres Schicksals zeigt, der zugleich aber eurozentristische Gesichtspunkte enthält, da Zivilisation mit der abendländischen Kultur gleich gesetzt wird.¹⁵

Nach de Mortillet entspricht somit die Altsteinzeit der „enfance de l'humanité“¹⁶, eine Stufe, der in der Auffassung des kulturellen Evolutionismus noch viele der so genannten ‚Wilden‘ angehören. Eine komparative Ethnologie war als Methode in der Mitte des 19. Jahrhunderts weit verbreitet. Dank des Vergleichs mit den Lebensumständen in der damaligen Zeit lebender Ethnien hoffte man, auf die Kultur der steinzeitlichen Menschen schliessen zu können. Dieses Vorgehen war ab 1900 in der französischen Archäologie verpönt – das Verdienst der nachfolgenden Generation von Archäologen wie Henri Breuil (1877–1961) und Denis Peyrony (1869–1954).

Evolutionistische Theorien lösen sich von theologischen Interpretationen und propagieren eine Umkehrung des christlichen Ursprungsmythos: Der Weg der Menschheit führt nicht mehr vom Paradies zu Sündenfall und Niedergang, sondern der Mensch erhebt sich aus eigenen Kräften von primitiven, wenn nicht gar tierischen Anfängen zu Kultur und Zivilisation.¹⁷ Auch wenn sich evolutionistische Deutungen ab dem letzten Drittel des 19. Jahrhunderts durchzusetzen vermochten, blie-

¹¹ Sackett 1981, 85–87; http://www.musee-antiquitesnationales.fr/pages/page_id18204_u112.htm, 28.01.2011.

¹² Blanckaert 1993, 32.

¹³ Mortillet 1867, 184.

¹⁴ Mortillet 1867, 185.

¹⁵ Trautmann 1992, 380; Trigger 2006, 155.

¹⁶ Mortillet 1867, 186.

¹⁷ Bowler, 2007, 28.

ben sie nicht ohne Gegenreaktion. Vor allem in den USA entstand ab der Mitte des 19. Jahrhunderts der Kreationismus als restaurative Gegenbewegung zu Fortschrittsglauben und Liberalismus. Er baute auf einer wortwörtlichen Interpretation der Bibel auf, die als unfehlbar galt und nach der die Erde und alle Lebewesen innerhalb von sechs Tagen von Gott geschaffen wurden und der Mensch so geschaffen wurde, wie er sich gegenwärtig präsentiert.¹⁸

Überlegungen zum Alter der Menschheit finden sich in einigen der behandelten Werke. Oft weisen sie eine Tendenz auf, das neue Wissen um das Alter der Erde und der Menschheit mit den christlichen Lehren zu vereinen.

Von der Existenz des *homme fossile*

In der Regel wird Pierre Boitards (1789–1859) posthum erschienenenes Buch *Paris avant les hommes. Etudes antédiluviennes* (1861) als erster prähistorischer Roman betrachtet. Offenbar wurde das Buch in den 1860er Jahren an fleissige Schulknaben als Belohnung abgegeben.¹⁹ Die Geschichte des Textes ist komplex; bereits 1838 erschienen Teile des Textes in der Zeitschrift *Le magasin universel*, darunter die Ausführungen zur Existenz des fossilen Menschen. Boitards Bejahung der Existenz des fossilen Menschen stellte in den 1830er Jahren eine klare Minderheitenmeinung dar, damit Boucher de Perthes *Antiquités celtiques et antédiluviennes* (1847) knapp 10 Jahre vorgreifend. Boitard war ein Vielschreiber, der in *Le magasin universel* zum Thema Botanik veröffentlichte. Diese populärwissenschaftlich ausgerichtete Zeitschrift wollte unterhalten und belehren – in der Tradition der nützlichen populären Literatur.²⁰

Der Text weist eine Rahmenhandlung auf, die den Erzähler zeigt, wie er einen kalten Winterabend lesend in seiner Studierstube verbringt. Im Zustand des Halbschlafes verspürt er den Wunsch, die Entstehung der Erde und aller Lebewesen mit eigenen Augen zu sehen. Er beklagt das Fehlen hilfreicher Geister:

„Hélas!’ pensai-je, ,pourquoi ne sommes-nous plus au temps des fées et des génies?’ ,Peut-être en trouverais-je un assez bon pour me dire ce qu’était le monde, ou seulement la France, ou seulement Paris, ou seulement le jardin des Tuileries, il y a dix à douze mille ans, plus ou moins.’“²¹

Sein Wunsch geht in Erfüllung, der hinkende Teufel Asmodée steht vor ihm. Asmodée ist ein in der Bibel erwähnter Dämon, der mit Wollust in Verbindung gebracht wird. Im vorliegenden Fall ist Wollust wohl mit Wissbegierde gleichzusetzen, denn das Verlangen nach Wissen lässt den hinkenden Teufel erscheinen. Eine Beeinflussung durch Alain-René Lesages (1668–1747) *Le diable boiteux* (1707), in dem Asmodée als namensgebender hinkender Teufel auftritt und mit einem jungen Mann zu einer Reise aufbricht, bevor er wieder gefangen wird, liegt nahe.²² Bei Boitard bietet Asmodée

¹⁸ Bowler 2007, 13–16; Hemminger 2009, 15f.

¹⁹ Angenot/Khoury 1981, <http://www.trussel.com/prehist/angenot.htm>, 21.10.2010.

²⁰ Blanckaert 2003, 26.

²¹ Boitard 1861, 2.

²² <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Asmodeus&oldid=418710374>, 31.3.2011.

dem Erzähler seine Dienste unter der Bedingung an, dass er alle wissenschaftlichen Vorurteile fahren lasse. Sein Interesse an der Vergangenheit sei ein Zeichen wahrer Intelligenz:

„Les ignorants et les sots veulent lire dans l’avenir et trouvent fort aisément des gens qui [...] leur expliquent clairement ce qu’ils veulent savoir; les gens instruits cherchent à rapetasser les lambeaux épars du passé, à les coudre ensemble pour en former un tableau utile au présent. Ils sont essentiellement bouquinistes et rêveurs; mais cela ne suffit pas, et, comme tu le disais tout à l’heure, il faut un génie qui les aide. Or, un génie est aujourd’hui une chose fort rare en France!’ ‘Personne ne doit le savoir mieux que moi, monseigneur, car j’ai l’honneur d’appartenir à plusieurs académies, je les ai visitées toutes, et je n’en ai jamais vu un!’“²³

Dieses Zitat verdeutlicht drei wichtige Punkte von *Paris avant les hommes*. Erstens ist der Text in Form eines Lehrer-Schüler-Dialogs aufgebaut: mit dem Teufel als Lehrmeister und Wissendem, der Erzähler tritt als Schüler auf. Von der dialogischen Form, den amüsanten Formulierungen und dem belehrenden Teufel her scheint das Buch auch für ein jüngeres Publikum geeignet zu sein. Dennoch bleibt die Frage, ob der Teufel in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts ein adäquater Pädagoge sei, um für das hohe Alter der Menschheit zu werben. Zweitens belegt der Textausschnitt die Tendenz, dass die Pädagogik die Beschäftigung mit der Vergangenheit als nützlich für die Gegenwart versteht: In der Tradition der *historia* als *magistra vitae* soll die Kenntnis der Vergangenheit helfen, die Gegenwart besser zu verstehen. Und nicht zuletzt verdeutlicht der Text mit seinem Seitenhieb auf die etablierte Wissenschaft, wo man keine Genies mehr finde, dass der Autor Boitard in spielerischer Form eine Kritik an der herrschenden französischen Wissenschaft ausspricht; unter dem Einfluss Georges Cuviers lehnte die etablierte Wissenschaft in Frankreich in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts die Möglichkeit der Existenz des fossilen oder urzeitlichen Menschen ab.



M. BOITARD ET LE DIABLE BOITEUX SUR UN AÉROLITHÉ.
Le Diable boiteux expliquant à M. Boitard
CE QU'ÉTAIT PARIS AVANT LES HOMMES, ETC.

Abb. 1: Der *diable boiteux* und der Erzähler reisen auf einem Meteoriten durch die Zeit.

Wie sein Namensvetter bei Lesage nimmt der *diable boiteux* den Erzähler mit auf eine Reise durch die Entstehungsgeschichte der Erde und der Lebewesen. Den Höhepunkt bildet der Besuch in der Höhle von Vorfahren des Menschen:

„Ces animaux dégoûtants exhalaient une odeur tellement fétide, résultant de leur malpropreté, que je me bouchai le nez en demandant à voix basse au génie ce que pouvaient être ces bêtes extraordinaires. A cette question, le diable

poussa un long et bruyant éclat de rire qui les réveilla. La femelle se sauva au fond de la caverne en emportant le petit qui s’était cramponné avec plus de force sur sa poitrine. Mais le mâle poussa une sorte de rugissement guttural et féroce, me lança un regard étincelant, se leva debout sur ses pattes de derrière, saisit avec celles de devant le tomahawk en silex, et, d’un bond furieux, s’élança de mon côté

²³ Boitard 1861, 2.

en levant l'arme terrible. En cet instant, je poussai un cri de terreur, car je venais de reconnaître l'espèce la plus dangereuse de tous les monstres ... c'était un homme."²⁴

Diese Vision der Vorzeit, die den Dreck, den Gestank und die Gefährlichkeit des Urmenschen betont – er ist das gefährlichste aller Monster und deshalb ein Mensch –, ist genrebildend für die weitere Entwicklung des Bildes vom Urmenschen in Frankreich. Die Vorzeit ist geprägt vom Mangel. Es mangelt an allem, Sauberkeit, Sicherheit etc. Die Vorzeit fungiert als negativ gezeichnete Antithese zur Gegenwart. Es entspannt sich ein Gespräch zwischen dem Erzähler und Asmodée: „Parbleu [...] tu l'as reconnu comme moi, c'est un homme fossile.' ,Vous l'avez fait terriblement ressemblant à un singe.' ,Que veux-tu! Il était comme cela [...].“²⁵



Abb. 2: Boitards *homme fossile* weist grosse Affenähnlichkeit auf.

Auch wenn der fossile Mensch – der Vorfahre des *homo sapiens sapiens* – bei Boitard grosse Affenähnlichkeit aufweist, ist dieser kein Evolutionist im modernen Sinn. Seine Vorstellung des fossilen Menschen nahm Ideen der damaligen ethnographischen und rassentheoretischen Diskurse auf. Asmodée belehrt seinen Schüler, dass man Züge, wie sie der vorgeführte *homme fossile* mit seiner Haarigkeit und seinen dünnen Schenkeln aufweist, immer noch bei weniger entwickelten Menschen – ‚Wilden‘, aber auch Franzosen – finden könne.²⁶ Seit seinem allerersten Auftreten ist die Physis des Urmenschen in der allgemeinen Imagination durch seine Haarigkeit bestimmt – so auch bei Boitard: „Une crinière hérissée lui couvrait entièrement le crâne et une grande partie

de la face.“²⁷ Die den Urmenschen angedichtete wilde, ungezähmte Behaarung dient als Zeichen der Abstammung des Menschen vom Tier. Die Haare verdeutlichen seinen Zustand zwischen Tier und Mensch, zwischen Wildheit und Zivilisation.

Die Vorstellung der Haarigkeit der menschlichen Vorfahren hat verschiedene Quellen: Eine ist sicherlich der Wilde Mann des Mittelalters, der mit seiner Keule eine ikonographische Parallele zum Höhlenmenschen darstellt und von Abbildungen des Herkules mit Löwenfell und Keule beeinflusst war. Im Zeitalter der Entdeckungen imaginierte man sich die Ethnien in Amerika als haarig, was aus der Warte der Eroberer ihren Schwellenzustand zwischen Wildheit und Zivilisation, wenn nicht sogar als Wesen zwischen Mensch und Tier, darstellen sollte.²⁸ Diesem Schema folgend fungiert der prähistorische Mensch für Boitard als Bindeglied zwischen der Vorzeit mit den tierischen Vorfahren und der Gegenwart mit dem modernen Menschen.²⁹

²⁴ Boitard 1861, 248f.

²⁵ Boitard 1861, 249.

²⁶ Siehe Boitard 1861, 249f.

²⁷ Boitard 1861, 247.

²⁸ Berman 1999, 290f., 293-295; Debus 2010, 92f.

²⁹ Blanckaert 2003, 30-32.

Auf die Ausführungen des *diable boiteux*, dass man in zahlreichen Höhlen zusammen mit Überresten ausgestorbener Tiere fossile Menschenknochen und Steinwerkzeuge gefunden habe, was die Existenz des fossilen Menschen beweise, fragt der Erzähler, weshalb dieser von der Wissenschaft nicht anerkannt werde. Worauf Asmodée zu einer nicht sehr klaren Erläuterung anhebt, die die wichtigsten Stichworte für die verspätete Anerkennung des wahren Alters der Menschheit benennt:

„Mais rien n’est plus clair, et je vais te le démontrer d’une manière logique comme une démonstration mathématique: c’est parce que la philosophie ... comprends-tu bien les idées religieuses et politiques ... entends-tu cela? Et puis les opinions préconçues de défunt maître Georges ... Voici qui est clair, je pense ... et c’est positivement pour toutes ces raisons invincibles que l’Académie, dans sa prudence et sa sagesse, a décidé que, malgré et même contre l’évidence s’il le faut, elle refuserait l’homme fossile de quelque part qu’il vînt.’ ,Je ne comprends pas un mot à votre démonstration.’ ,Comment! Imbécile!’“³⁰

Als sich der Erzähler vom Teufel nicht als „Imbécile“ titulieren lassen will und ihm den Trotteln anhängt, wird Asmodée wütend und traktiert ihn mit seiner Krücke – woraufhin der Erzähler aufwacht und merkt, dass er über den Werken der grossen Geologen des frühen 19. Jahrhunderts eingeschlafen ist und seine Nachtmütze an der Kerze Feuer gefangen hat. Dennoch bereut der Erzähler, dass er nicht jeden Tag solche Abenteuer erleben kann wie die eben mit Asmodée bestanden.

Der Privilegierte Gottes oder erbärmliche Anatomie

Bezüglich der aufgeworfenen Fragen weist Louis Figuier (1819-1894) *L’homme primitif* (1870) eine Ähnlichkeit zu Boitards Text auf, aber was die Aufbereitung und die Antworten angeht, könnte der Unterschied zwischen den beiden Texten kaum grösser sein. Anders als Boitard, der mit dem bekannten Muster des Dialoges zwischen dem Wissenden/Lehrer und dem Unwissenden/Schüler arbeitet, verzichtet Figuier gänzlich auf solche didaktischen Tricks, die er als veraltet begreift.³¹ Sein Buch zeichnet sich durch einen recht trockenen Ton aus. Polemische Töne fehlen fast sämtlich, eine Ausnahme bilden Figuiers Ausführungen zur Abstammung des Menschen vom Affen – eine Vorstellung, die er ablehnt.

Figuier war im Frankreich des ausgehenden 19. Jahrhunderts ein wichtiger Wissenspopularisierer. Seit den 1850er Jahren wies er ein ausgeprägtes Interesse an der Verbreitung und Popularisierung von Wissen auf, davon zeugen *La terre avant le déluge* (1863), *Les merveilles de la science* (1868) und eben das Buch *L’homme primitif*, das mehrere Auflagen erreichte. In den ersten drei Monaten nach dem Erscheinen verkaufte sich der Titel insgesamt 5000-mal. *L’homme primitif* erschien zu einem Zeitpunkt, als sich der Markt und das Publikum für diese Art von Büchern zu vervielfältigen begannen.³²

Das Buch ist mit dem Untertitel *Ouvrage illustré à l’usage de la jeunesse* versehen. Figuier will eine „science qui n’existe pas encore“³³ präsentieren, das hindert ihn aber nicht daran, aus den Werken

³⁰ Boitard 1861, 251f.

³¹ Blanckaert 1993, 31.

³² Blanckaert 1993, 31.

³³ Figuier 1870, I.

der damals aktiven Prähistoriker fleissig zu zitieren, um dem Publikum diese fremde Welt näher zu bringen.³⁴ Das Buch ist als chronologisches Repertorium der Urgeschichte vom Paläolithikum bis zur Eisenzeit aufgebaut. Um 1870 waren diese Bezeichnungen noch nicht verbreitet, so steigt er mit dem Kapitel zur „l'époque des animaux d'espèces éteintes“ ein. In den 1860er Jahren entwickelten Édouard Lartet (1801–1871) und Henry Christy (1810–1865) eine archäologische Einteilung nach der vorherrschenden Tierart. Die von dem Dänen Christian Jürgensen Thomsen (1798–1865) vorgeschlagene Unterteilung nach den verwendeten Materialien wurde Mitte der 1860er von John Lubbock (1834–1913) verfeinert, indem er die Steinzeit in Paläolithikum und Neolithikum unterteilte.³⁵ Seine Werke liess Figuiet reichhaltig illustrieren, damit soll die Lebensweise der Vorzeit erfahrbar gemacht werden: „Nous avons demandé au crayon fin et précis de M. Émile Bayard trente *Scènes de la vie de l'Homme primitif*, qui traduisent d'une façon matérielle et en même temps artistique les mœurs et usages de nos arrière-ancêtres“.³⁶ Émile Bayard (1837–1891) war im späten 19. Jahrhundert bekannt für seine Illustrationen belletristischer wie popularisierender Werke. Seine Illustrationen zu *L'homme primitif* zeigen mehr Männer als Frauen und laden durch Heldenposen ein männliches Publikum zur Identifikation mit den Dargestellten ein. Die Abgebildeten wirken wie Zeitgenossen, die sich als Steinzeitjäger verkleidet haben.



Abb. 3: Diese Steinzeitmenschen wirken wie verkleidete Zeitgenossen.

Dieses direkte Identifikationsangebot mit den abgebildeten Urmenschen gilt nur für die Erstaussage von 1870, die europäisch aussehende Urmenschen zeigt. Für die zweite Ausgabe arbeitete Bayard die Illustrationen um oder schuf sie neu, so dass die europäischen Ureinwohner ‚Eskimos‘ glichen. Ab den 1850er Jahren kam die Vorstellung auf, dass die europäische ‚Urbewölkerung‘ aus Samen, Mongolen und Basken bestand, die durch eindringende Wellen arischer Stämme sowie durch das wärmer werdende Klima immer mehr in Randgebiete verdrängt wurden.³⁷ Die Idee, dass die ersten Bewohnerinnen und Bewohner Europas mit den Basken, Samen oder Inuits verwandt waren, mag damit zusammenhängen, dass die Bilder über das Aussehen urzeitlicher Menschen stets von Eindrücken über Ureinwohner in Berichten Entdeckungsreisender beeinflusst waren. Das 19. Jahrhundert kannte mehrere Polarexpeditionen, die das Wissen über die Lebensweise der ‚esquimaux‘ vermehrten.³⁸ Eine Gleichsetzung der ‚Eskimos‘ und Lappen scheint auch aus den klimatisch ähnlichen Lebensräumen und im Falle der Lappen der Domestikation des Rentiers, das im Französischen einer ganzen Urgeschichtsperiode zu ihrem Namen als „âge du renne“ verholfen hatte, nahe zu liegen. Heute bezeichnet man „l'âge du renne“ als Magdalénien (ca. 17'000 bis 10'000 v. Chr.).

³⁴ Blankaert 1993, 31f.

³⁵ Trigger 2006, 147f.

³⁶ Figuiet 1870, III.

³⁷ Blankaert 1993, 43f.

³⁸ Guillaumie 2006, 191.

L'homme primitif ist bestrebt, der Vorstellung, dass der Mensch vom Affen abstamme, entgegenzutreten.³⁹ So weisen die menschlichen Vorfahren bei Figuier im Gegensatz zu Boitard keinerlei Ähnlichkeit mehr mit Affen auf, sondern bieten sich als Identifikationsobjekte an⁴⁰: „Nous avons vu des êtres à face humaine [...] malgré leur coutumes grossières [...] ils étaient nos frères, nos ancêtres, les précurseurs de la civilisation moderne.“⁴¹

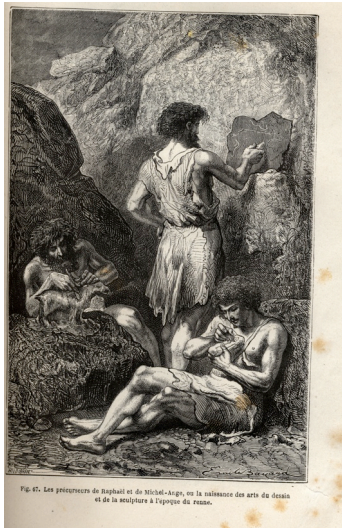


Abb. 4: Die Ähnlichkeit mit dem modernen Menschen wird durch die Bildunterschrift *Les précurseurs de Raphaël et de Michel-Ange, ou la naissance des arts du dessin et de la sculpture à l'époque du renne betont.*

Der frühe Mensch ist identisch mit dem modernen Menschen, das ist Figuiers zentrale Aussage. Nach ihm zeichnet sich der Mensch von Beginn an durch Intelligenz und religiöse Gefühle aus.⁴² Er stellt sich gegen eine evolutionistische Betrachtungsweise der Abstammung der Menschen vom Affen: „Nous répudions hautement une pareille doctrine. Pour établir que l'homme n'est qu'un singe perfectionné, un orang-outang ou un gorille élevé en dignité, on se borne à invoquer des considérations anatomiques.“⁴³

Die Kritik an evolutionistischen Theorien über die Abstammung der Menschen vom Affen erhielt durch die bei Strassenarbeiten 1868 entdeckten Skelette von Cro-Magnon, die anatomisch modernen Menschen entsprachen und zusammen mit Knochen ausgestorbener Tiere gefunden wurden, Aufwind. Dieser Fund galt teilweise als Beweis für die Irrtümlichkeit evolutionistischer Theorien. Dank ihm liess sich argumentieren, dass die Menschen schon immer über das gleiche Aussehen verfügt und keine Entwicklung durchlaufen hatten.⁴⁴ Allgemein hatten in Frankreich im 19. Jahrhundert evolutionistische Theorien über die Menschheitsentwicklung mit Hindernissen zu kämpfen, da sich viele Kleriker im Bereich der Urgeschichte betätigten. Das wohl bekannteste Beispiel einer solchen „Doppeltätigkeit“ ist – zwar eine Generation später – der oftmals als „pape de la préhistoire“ bezeichnete Abbé Henri Breuil.⁴⁵

Figuier richtet sich gegen die verbreitete anatomische Herleitung der Verwandtschaft von Mensch und Affe, die sich seiner Ansicht nach auf oberflächliche Ähnlichkeiten in der Morphologie bezieht und den Menschen auf Knochen und Eingeweide reduziert:

„Mais en vérité toute cette anatomie fait pitié. N'y a-t-il donc dans l'homme que des os? Le squelette, les viscères résument-ils l'être humain? [...] L'intelligence et la parole, voilà ce qui constitue l'homme, voilà ce qui fait de lui l'être le plus achevé de la création, le privilégié de Dieu.“⁴⁶

³⁹ Figuier 1870, III.

⁴⁰ Rudwick 1992, 173, 250.

⁴¹ Figuier 1879, 427.

⁴² Blanckaert 1993, 32f.

⁴³ Figuier 1870, 26.

⁴⁴ Kempen 1994, 175. Der Entdecker der Skelette von Cro-Magnon war der bereits erwähnte Archäologe Edouard Lartet, Cohen 1999, 55.

⁴⁵ Delluc 2006, 230, 236.

⁴⁶ Figuier 1870, 30.

Auch wenn Figuiet den Menschen als „privilegié de Dieu“ benennt, geht er nicht von einer wörtlichen Auslegung der Bibel aus, denn er erläutert, dass die Kirche das auf 6'000 Jahre geschätzte Alter der Erde und der Menschheit nie zu einem Dogma erhoben habe: „A l'appui de ce qu'affirme M. Lartet, nous rappellerons que l'Église catholique, qui a érigé tant de faits sans importance, n'a jamais voulu faire un dogme de la création de l'homme à la date de six mille ans.“⁴⁷ Auch wenn sich Figuiet gegen eine tierische Abstammung der Menschheit ausspricht, bezieht er sich auf zeitgenössische Prähistoriker wie Édouard Lartet, dessen Periodisierung der Vorzeit er am Ende der Einleitung der Leserschaft präsentiert.⁴⁸ Da sich seine orthodoxe Haltung nur auf den Ursprung der Menschheit bezieht, findet man bei ihm ein Lob auf Gabriel de Mortillet, der als überzeugter Anhänger des Evolutionismus bekannt war, als „l'un des hommes les plus versés dans les connaissances relatives à l'antiquité de l'homme“⁴⁹. So erstaunt es auch nicht, dass man in Figuiets Werk ebenfalls auf evolutionistische Denkweisen stösst: „Le développement de l'humanité a été sans doute le même dans toutes les parties de la terre, de sorte que dans quelque contrée qu'on le considère, l'homme a dû passer par les mêmes phases, pour arriver à son état actuel.“⁵⁰

Hier manifestiert sich eine Besonderheit von *L'homme primitif*: In Figuiets Gedankengut findet sich eine aus heutiger Sichtweise ungewohnte und unerwartete Verbindung einer traditionell-orthodoxen Vorstellung, welche die göttliche Schöpfung des Menschen in seiner aktuellen Form nicht anzweifelt, mit progressiven Überlegungen des kulturellen Evolutionismus, der von einer graduellen Entwicklung der Menschheit ausgeht. Dennoch unterscheidet sich seine Vorstellung des ‚Wilden‘ von derjenigen der klassischen Exponenten des kulturellen Evolutionismus, die diesen als Nullpunkt der Entwicklung verstanden. Eine solche Auffassung, wonach der Mensch von niedrigsten, tierischen Ursprüngen zur Zivilisation aufgestiegen ist, findet sich allerdings in John Lubbocks *The Origin of Civilisation and the Primitive Condition of Man* (1870): „That the primitive condition of man was one of utter barbarism. That from this condition various races have independently raised themselves.“⁵¹ Anders Figuiet, der den Urmenschen als mit Intelligenz und religiösem Gefühl versehen versteht:

„L'homme de cette époque avait-il quelque croyance en une vie future, et quelque chose qui ressemblât à un culte religieux? On doit le présumer, d'après l'existence, autour des foyers des cavernes funéraires de la Belgique, de gros ossements d'éléphant fossile (mammoth) qui a été signalée par M. Édouard Dupont. Cette pratique, consistant à placer des ossements autour des cavernes, survit encore, selon M. Morlot, chez les Indiens, comme idée religieuse.“⁵²

Dieses Zitat, das religiöse Gefühle und entsprechende Bräuche bei den frühen Menschen ausmacht, verweist durch den Hinweis auf in der Formensprache vergleichbare Bestattungspraktiken bei unterschiedlichen Ethnien – hier den Indern, in deren Siedlungsgebiet auch Elefanten heimisch sind, und prähistorischen Bewohnern Belgiens – auf ein verbreitetes methodisches Vorgehen des kultu-

⁴⁷ Figuiet 1870, 2.

⁴⁸ Siehe Figuiet 1870, 22.

⁴⁹ Figuiet 1870, 209.

⁵⁰ Figuiet 1870, 415.

⁵¹ Lubbock 1892 (1870), 486.

⁵² Figuiet 1870, 112.

rellen Evolutionismus und auch der frühen französischen Archäologie, die mittels Vergleichen von fremden Kulturen auf vergangene Kulturen schliessen wollten. So enthält *L'homme primitif* eine aus heutiger Perspektive interessante Mischung christlicher, aber auch evolutionistisch geprägter Ansätze.

Doppelter Untergang der ersten Europäer

Auch die Belletristik nahm sich der Fragen um die Entstehung und Lebensweise der Urmenschen an. Das erste belletristische Werk stellt Adrien Arcelins (1828–1904) unter dem Pseudonym Adrien Cranile veröffentlichter Roman *Chasseurs de rennes à Solutré* (1872) dar. 1866 entdeckte der Archäologe Arcelin zusammen mit dem Geologen Henry de Testot-Ferry (1826–1869) die Fundstätte unter dem markanten Felsen von Solutré. Bevor *Chasseurs de rennes à Solutré* in Buchform erschien, wurde der Text als Fortsetzungsroman in *La Revue des Lyonnais* mit leicht anderem Titel als *Solutré ou les chasseurs de rennes de la France centrale* veröffentlicht.⁵³

Der Autor will seine Erkenntnisse über das Leben der Vorzeit einem breiteren Publikum präsentieren. Er bedient sich dazu der Form des Abenteuerromans und berichtet von den Erlebnissen zweier Männer des ausgehenden 19. Jahrhunderts in der Steinzeit. Es handelt sich um den Erzähler Alexandre und seinen Freund Dr. Ogier, einen Paläontologen. Die Zeitreise gelingt dank einem Hypnose induzierenden Steinwerkzeug aus dieser vergangenen Epoche. Der Roman verfügt über viele Illustrationen, für die der schon erwähnte Émile Bayard verantwortlich zeichnete, oft führte er sie nach Skizzen von Arcelin aus.⁵⁴

Vor allem zu Beginn werden die Zeitreisenden im Dialog gezeigt, wobei Alexandre als unwissend und naiv dasteht. So erklärt Dr. Ogier, dass er mit seiner Arbeit den Schleier des Nichtwissens um die Vorzeit lüften wolle: „Vous raisonnez comme un enfant que vous êtes et que la vérité effraie. C'est précisément parce qu'il y a un manteau d'ignorance et de préjugés sur notre vieille histoire européenne, que je tiens à le soulever.“⁵⁵ Ähnlich wie bei Boitard ist es das Wissenwollen, das das Interesse an der Vergangenheit erklärt. Für Ogier steht das hohe Alter der Menschheit fest und ist der fossile Mensch eine Tatsache:

„On n'en peut plus douter, l'homme est plus vieux qu'on ne pensait. Il a vécu en Europe à des époques mystérieuse qui précéderent les horizons de l'histoire et fut le contemporain des grands animaux antédiluviens dont le souvenir s'est perdu depuis. Contrairement à l'opinion des chefs très respectables d'ailleurs de la vieille école géologique et de l'immortel Cuvier en particulier, il fut le témoin des derniers grands changements survenus, soit dans les climats, soit dans la géographie de l'Europe. L'homme fossile n'est donc plus une chimère [...].“⁵⁶

Ogiers Ausführungen kritisieren ebenfalls die eine Existenz des fossilen Menschen ausschliessende Haltung Cuviers und seiner Epigonen. Das klärende Gespräch zwischen Alexandre und Ogier

⁵³ Combier 1977, 7; Cohen 1999, 2003.

⁵⁴ Cohen 2004, 14–16.

⁵⁵ Cranile 1977 (1872), 23.

⁵⁶ Cranile 1977 (1872), 24.

darüber, wie sich die neue Erkenntnis des Alters der Menschheit mit der biblischen Chronologie vertrage, eröffnet einen weiteren Zugang, wie mit der Frage nach dem Alter der Erde und der Menschheit umgegangen werden kann:

„Mon cher ami, il n’y a pas, en réalité, de chronologie biblique, pour les temps antérieurs à Abraham. Les computations vulgairement répandues et qui attribuent à la création de l’homme une antiquité approximative de 6’000 ans, sont de simples hypothèses des commentateurs. D’ailleurs les systèmes chronologiques sont fort nombreux; on en compte plus de 150, également autorisés et qui diffèrent entre eux de plus de mille ans, ce qui prouve bien qu’ils n’ont pas une base bien solide.“⁵⁷

Ogier verneint die Existenz einer biblischen Chronologie, da zahlreiche auf der Bibel beruhende Berechnungen des Alters der Erde und der Menschheit nebeneinander bestehen. Er gesteht ihnen höchstens den Status einer Hypothese zu. Wichtiger scheint ihm, dass man sich nicht auf Autoritäten verlasse, sondern sich an Tatsachen orientiere: „Ne parlons pas d’autorité en matière de science; c’est un principe ruineux et je ne reconnais que l’autorité des faits. Quand un fait a parlé, je me tais.“⁵⁸ Mit einer solchen Argumentationsweise wird Dr. Ogier zum hinkenden Teufel.

In der Vergangenheit begegnen die beiden den Bewohnern des zukünftigen Solutré. Es sind kleine, dunkelhäutige und -haarige Rentierjäger, die ihm Gegensatz zu ihrer Anführerin, der schönen I-ka-eh, als „type grossier“⁵⁹ eingeführt werden. Mit ihrem Vater, einem Arier, kam sie zu den Solutréens. Wegen seines Wissens und seines Geschickes machten sie ihn zu ihrem Anführer, nach seinem Tod übernimmt sie diese Aufgabe. Der Text arbeitet einen deutlichen kulturellen und technischen Unterschied zwischen den als europäische Urbevölkerung begriffenen Steinzeitjägern von Solutré und den arischen Wanderern heraus, so war I-ka-ehs Vater im Besitz eines Metallmessers.⁶⁰ Während der Anwesenheit der beiden Zeitreisenden erscheinen Arier in der Gegend. Dr. Ogier verlässt die Rentierjäger und schliesst sich den von ihm als Exponenten des Fortschritts und der Zukunft betrachteten Ariern an:

„Vos chasseurs de rennes sont les représentants d’une race inférieure, immobilisée dans la barbarie, frappée d’un arrêt de développement, incapable de progrès, appelée fatalement à disparaître par l’effet irrésistible de la concurrence vitale; condamnée, en un mot, à céder la place inutile qu’elle occupe au soleil. C’est une loi naturelle! En face d’eux, les guerriers aryens personnifient l’avenir. Ils viennent en conquérants, non pour détruire, mais pour féconder, et portent la civilisation dans les plis de leurs blouses. Entre une race épuisée et stérile et les soldats du progrès, hésitez-vous?“⁶¹

Dass Dr. Ogier die Arier als Repräsentanten des Fortschritts und die Solutréens als dem Aussterben anheim gefallen deutet, verweist auf die oftmals zu Tage tretende rassistische Tendenz der frühen

⁵⁷ Cranile 1977 (1872), 32.

⁵⁸ Cranile 1977 (1872), 36.

⁵⁹ Cranile 1977 (1872), 110.

⁶⁰ Cranile 1977 (1872), 48.

⁶¹ Cranile 1977 (1872), 125.

prähistorischen Romane, die so auch zeitgenössische Debatten und drängende Fragen – wie Kolonialismus und Umgang mit indigenen Ethnien – aufnehmen.⁶²

Ausser der bevorstehenden Konfrontation der beiden Stämme steigert die Spannung des Romans auch die sich zwischen I-ka-eh und Alexandre entwickelnde Liebesgeschichte. Da sie die Frau eines von ihr ungeliebten Mannes – Patte-de-Tigre – werden soll, bittet sie Alexandre, der ihr gefällt, ihr Mann zu werden: „J’ai une idée’, me dit-elle. ,Tu es de ma race, tu es beau, tu es fort, tu dois être un grand chasseur, épouse-moi; tu te peindras la figure en jaune et tu succéderas à mon père.’“⁶³

Ihre Erläuterung, dass sie beide der gleichen „Rasse“ angehörten, was eine Verbindung als wünschenswert erscheinen lasse, ist wichtig, da ansonsten im frühen prähistorischen Roman solche Verbindungen als problematisch erscheinen.⁶⁴ I-ka-eh wird von Arcelin als arisch und deshalb gleicher Herkunft wie der europäische Erzähler eingeführt, was sie als weniger fremd und archaisch erscheinen lässt als die Bewohner von Solutré. Alexandre beschliesst, bei I-ka-eh und den Solutréens zu bleiben. Patte-de-Tigre, von der wachsenden Zuneigung zwischen I-ka-eh und Alexandre überzeugt, verrät seinen Stamm an die gewaltbereiten Arier. Es kommt zur Auseinandersetzung, die der Autor die Arier gewinnen lässt, da er sie als Vertreter des Fortschritts für überlegen hält. Die Solutréens werden niedergemetzelt, verzweifelt wirft sich I-ka-eh vom Felsen von Solutré. Ihr Tod, der ihre Herrschaft über die Solutréens und die von ihr initiierte Bindung zu Alexandre beendet, stellt die Geschlechterordnung des ausgehenden 19. Jahrhunderts, welche die Frauen auf Unterordnung und Bedeutungslosigkeit festschreibt, wieder her.

Chasseurs de rennes à Solutré präsentiert die Vorzeit als eine sozialdarwinistisch bestimmte Periode des Kampfes der verschiedenen Ethnien, die die Kampfproben für sich entscheiden, während die Unterlegenen sich in immer unwirtlicheres Gebiet zurückziehen: „Les vieilles races autochtones ont reculé [...]. Maintenant, nos pauvres mongoloïdes de l’âge de pierre sont refoulés vers le pôle, où ils remontèrent avec le renne, leur fidèle compagnon [...]“⁶⁵ Den Sieg der Arier erklärt Arcelin auch mit der Friedfertigkeit der Solutréens: „Les heureux habitants de Solutré ignoraient encore ce que c’est que la guerre.“⁶⁶ Waffen mit Widerhaken, wie sie die Arier mitführen, um den Gegnern schwerere Wunden zuzufügen, sind ihnen unbekannt. Um 1870 war die Vorstellung der friedfertigen ‚Urbewohner‘ Europas weit verbreitet. So lehnte beispielsweise Édouard Lartet (1801–1871), einer der frühen und wichtigen Archäologen Frankreichs, im Anschluss an einen Vortrag, der die steinzeitlichen Bewohner Südfrankreichs als Kannibalen verstand, diese Interpretation der Befunde vollständig ab: „Les hommes de l’âge du renne me semblent même avoir été beaucoup plus civilisés qu’on ne le pense. Leur état social devait se rapprocher de celui des Esquimaux actuels, de mœurs fort douces, n’attaquant jamais.“⁶⁷ Diesem Deutungsschema ist Craniles Erzählung verpflichtet. Der Sieg der Arier, die als Vorfahren der Europäer gelten und die Urbevölkerung verdrängen und ausrotten, ist wohl als eine Reflexion der Situation des Kolonialismus im ausgehenden 19. Jahrhundert zu verstehen.⁶⁸

⁶² Guillaumie 2006, 192.

⁶³ Cranile 1977 (1872), 49.

⁶⁴ Guillaumie 2006, 193.

⁶⁵ Cranile 1977 (1872), 81f.

⁶⁶ Cranile 1977 (1872), 99.

⁶⁷ Lartet in Garrigou 1867, 331.

⁶⁸ Guillaumie 2006, 192f.

Eine ähnliche Ausgangslage um eine erste arische Eroberungswelle findet sich in David Friedrich Weinlands (1829-1915) Roman *Rulaman* (1878), der vom Überlebenskampf der Aimats auf der schwäbischen Alb handelt. Es ist der allererste prähistorische Jugendroman und zugleich ein Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur, der bis in die 1930er Jahre insgesamt 18 Auflagen erlangte. Während der Zeit des Dritten Reiches war es ruhig um den Roman, der mit seinem Lob auf den beinahe anarchischen Lebensstil der Aimats („Unter den Aimats aber tut jeder, was ihm gutdünkt.“⁶⁹) nicht recht ins nationalsozialistische Weltbild passte. In den 1950er Jahren gab es neue Ausgaben des bis heute lieferbaren Romans.⁷⁰

David Friedrich Weinland war Zoologe. Er gehörte zur ersten Forschergeneration, die die Theorien Darwins in ihr Welt- und Wissenschaftsbild integrierte.⁷¹ *Rulaman* enthält manche Stellen, die ebenso gut einem zoologischen Sachbuch entstammen könnten.⁷² Weinland wollte mit seinem Roman Wissen über die ersten Bewohner Europas vermitteln und der seinem Gefühl nach übermässigen Bevorzugung der klassischen Antike gegenüber der Vorzeit entgegenwirken. Ganz klar tritt auch ein Bildungsanspruch im Roman zu Tage; diesen Aspekt betont der mit wissenschaftlichen, den Stand des späten 19. Jahrhunderts wiedergebenden Anmerkungen versehene Anhang.⁷³

Nachdem in den 1850er Jahren seine akademische Karriere in den USA aus gesundheitlichen Gründen scheiterte, arbeitete Weinland am Frankfurter Zoo und gab die populärwissenschaftliche Zeitschrift *Der zoologische Garten* (1859–1905, Herausgeberschaft Weinlands wohl von 1859–1863) heraus. Aus gesundheitlichen Gründen musste er sich in den 1860er Jahren auf die schwäbische Alb zurückziehen, wo auch seine vier Söhne geboren wurden, für die er den *Rulaman* als Sammlung von Gute-Nacht-Geschichten entwickelt hatte:

„Die nachfolgenden Blätter sind entstanden aus zufälligen Erzählungen, wie sie ein Vater seiner heranwachsenden Jugend aus Beobachtung, Studium und Dichtung zusammensetzte. Die nächste Veranlassung war die Nähe mehrerer schöner Albhöhlen, welche hin und wieder besucht wurden, und welche zweifelsohne einstmals Wohnstätten der Ureuropäer waren.“⁷⁴

Der Roman ist an reale Fundplätze auf der schwäbischen Alb angebunden. Das ist ein typisches Merkmal des prähistorischen Romans: Anhand von echten Fundgegenständen und Fundstätten soll Glaubwürdigkeit vermittelt werden. Die Grenze zwischen Realität und Fiktion wird aber ver-

⁶⁹ Weinland o. J., 137.

⁷⁰ Pleticha 2001, 30.

⁷¹ Weinland besuchte 1861 Darwin in England und verfasste wohlwollende Rezensionen seiner Arbeiten. Brunecker 2003, 85; Bräunlein 2004, 29.

⁷² Siehe z. B. seine Ausführungen zum Fellkleid des Höhlenlöwen: „Wie eine genauere Beobachtung immer mehr ausweist, stimmen die Farben der meisten wilden Tiere trefflich zu ihrer Umgebung [...]. So musste denn auch die Farbe unseres deutschen Höhlenlöwen seiner Umgebung entsprechen, dem düstern Waldesdunkel, in welchem er sich gewöhnlich aufhielt, und den gelbgrauen Tönen der Heidefläche des deutschen Hochgebirges, wenn er im Freien jagte. Sie war ein Gemisch aus gelb, braun und schwarz, am ähnlichsten wohl der Farbe des Wolfes. Sein Pelz war aber nicht glatt, kurzhaarig, glänzend, wie der des Löwen, des Tigers und der meisten Tropicentiere, sondern dick, kraus, wollig und warm für den langen, deutschen Winter.“ Weinland o. J., 63.

⁷³ Kümmerling-Meibauer 2003, 70.

⁷⁴ Weinland o. J., o. S.

mischt, denn die Leserschaft muss selbst eruieren, was Fiktion ist und was auf archäologischen Funden beruht.⁷⁵

Die Aimats sind vorindo-europäische Rentierjäger, vergleichbar Arcelins Solutréens, die als Vorfahren der Samen begriffen werden: „Die Gesichtsfarbe der Frauen ist gelblich, die Augen etwas schief liegend, schwarz, halbgeschlossen.“⁷⁶ Im Verlauf der Handlung dringen von Osten her die Kalats, die Weinland als Vorfahren der Kelten versteht, ein.⁷⁷ Die weise Parre, die Stammesälteste der Aimats, warnt vor ihnen: „[...] sie schlachten und essen ihre Feinde. Und sie sagen, die braunen Aimats seien Kinder der Erde, die weissen Kalats aber Kinder der Sonne.“⁷⁸

Weinland begreift die Kalats als kulturell und technisch weiter entwickelt, sie kennen Landwirtschaft und Metallverarbeitung, was sie dem verderblichen Einfluss der Metalle aussetzt: Sie sind von Goldgier und Hass getrieben und kennen Krieg. Ihre Gesellschaft ist hierarchisch gegliedert, es herrschen Fürst und Druide. Sie drängen auf Menschenopfer, damit die Sonne scheine und die Ernte reifen könne. Die Aimats leben im Einklang mit der Natur und alle sind gleichgestellt und frei, so erklärt es ihr Häuptling Repo dem Kalat-Häuptling:

„Der Aimat ist arm und hat nichts als die Kraft seiner Arme und seiner Beine. Aber diese müssen frei sein! Nie hat ein Aimat Fesseln getragen. Frei geht er durch seine Wälder. Keiner ist der Herr des anderen, nur im Krieg und auf der Jagd befiehlt der Häuptling; nur wann er will, gehorcht der Aimat.“⁷⁹

Die Lebensweise der Aimats ist antihierarchisch. Jeder lebt, wie es ihm gut scheint; einzig auf der Jagd, von deren Erfolg das Überleben des Stammes abhängt, bestimmt der Häuptling. Kando, der Sohn des Kalat-Häuptlings, begeistert sich für die Aimat-Lebensweise, er und Rulaman werden Freunde. Die von Weinland als heimtückisch beschriebenen Kalats laden die Aimats zu einem Fest ein, in dessen Verlauf sie fast alle Aimats niedermetzeln.⁸⁰ Der Druide hat die Herrschaft über die Kalats übernommen und will die letzten Aimats vernichten. Als sie zum Aimat-Versteck gelangen, kommt es zu einem Gerangel zwischen dem Druiden und der Parre, während diese ihm das Ende der Kalats prophezeit:

„Ungeladen kamt ihr aus fremden Lande, von eurem Belen⁸¹ getrieben, wie ihr sagt, und ihr zertratet erbarmungslos mein Volk, dem die Wälder gehörten und die Flüsse und die Ebenen. – Ihr habt gesiegt. Die Kalats werden leben im Lande fünfzig und fünfzig Jahre; sie werden die Felder bebauen und das Land mit Wohnungen bedecken. Danach aber wird ein Rächer erstehen der Aimats. Wohl nennt ihr euch Söhne der Sonne, ihr Kalats, aber ihr lügt. Ein Volk wird kommen von Morgen her, das wahre Volk der Sonne. Golden werden die Haare flattern um ihre Häupter, und blau wird ihr Auge glänzen, wie der Himmel im Sommer. Und eure Männer werden Zwerge sein vor ihnen und werden

⁷⁵ Guillaumie 2006, 233.

⁷⁶ Weinland o. J., 24f. Siehe dazu auch Weinlands Ausführungen im Apparat, 231f.

⁷⁷ Siehe Weinland o. J., 231: Wir nehmen an, dass von Südosten kommend Kelten es waren, die als erste Arier am Ende der Eiszeit in Deutschland einwanderten und Ureuropäer zurückdrängten.

⁷⁸ Weinland o. J., 29.

⁷⁹ Weinland o. J., 145f.

⁸⁰ Kempen 1994, 43-45; Sénécheau 2003, 21.

⁸¹ Belen ist wahrscheinlich ein Bezug auf den keltischen Gott Belenus, der oft als Sonnengott gilt. Ebenso beten die Kalats die Sonne als Hauptgottheit an. Siehe Eintrag Belenus in Brockhaus 2010, 84.

ihnen dienen müssen, wie euch die Hunde dienen, und ihr Belen wird der wahre Belen sein, der einzige, dem alle Völker werden untertan werden.“⁸²



Abb. 5: Der Zweikampf der Parre und des Druiden.

Die beiden Repräsentanten der alten Ordnungen stürzen miteinander von der Klippe; somit ist der Weg frei, dass Rulaman gemäss der Weissagung seines Vaters die Herrschaft über die Kalats antreten und so eine neue Gesellschaft entstehen kann. Die harte Verurteilung der Kalats im Roman, die als Vorfahren der Kelten und erste indo-europäischen Eindringlinge dargestellt werden, hängt wohl mit dem erst wenige Jahre zurückliegenden deutsch-französischen Krieg von 1870/71 zusammen.⁸³

Als Folge der französischen Revolution

erlangten die Kelten in Frankreich als Vorfahren grosse Popularität. Im *Ancien Régime* bezog sich der Adel auf seine fränkisch-germanische Herkunft, während in dieser Herkunftserzählung der dritte Stand von den gallo-römischen Einwohnern abstammte. Aus diesem Grund wurden die Kelten während der französischen Revolution als Abgrenzungsmöglichkeit und als neue Herkunftserzählung entdeckt und instrumentalisiert. Die Kriegsniederlage 1871 führte in Frankreich zu einem verstärkten Bezug auf die keltische Vergangenheit.⁸⁴

Im Rahmen der zunehmenden Rivalität zwischen Frankreich und Deutschland wurden von deutscher Seite die Kelten verurteilt. Eine solche Deutungsweise begegnet im *Rulaman* in der Prophezeiung der Parre, die wohl auch Weinlands Einschätzung entspricht: Die wahren Indo-Europäer – die Germanen –, die im Gegensatz zu den Kalats goldenes Haar und blaue Augen haben, werden die Aimats rächen. In diesem Lichte ist die negative Deutung des Druiden zu sehen. Das Bild der Druiden als Menschenschlächter entstammt Schriften der klassischen Antike, besonders Julius Cäsars (100–44 v. Chr.) *De bello gallico* oder Strabons (63 v. Chr.–23 n. Chr.) *Geographika*. Sie berichten, dass die Druiden der Auffassung waren, dass es Menschenopfer braucht, um eine reiche Ernte zu gewährleisten.⁸⁵ Entsprechende Vorstellungen über die Kelten übernahm Weinland, bei dem der Druide auf Menschenopfer pocht, damit die Ernte reifen kann. Allgemein stehen Berichte antiker Autoren über die Lebensweisen und Gepflogenheiten der Kelten und anderer fremder Ethnien in einem Kontext, der die Fremdheit und – in Bezug auf die Praxis der Menschenopfer – die Verrucht- und Verdorbenheit der beschriebenen Ethnien verdeutlichen und so die kriegerische Eroberung der von ihnen bewohnten Gebiete rechtfertigen soll.⁸⁶

⁸² Weinland o. J., 220.

⁸³ Brunecker 2003, 89; Kümmerling-Meibauer 2003, 73.

⁸⁴ Siehe Poliakov 1993, 40–44, 51; Dietler 2008 (1994), 200–202, 207.

⁸⁵ Hutton 2009, 5–7.

⁸⁶ Green 1997, 71, 76; Hutton 2009, 5.

Prähistorische Abenteuer

Zum Werk des französischen Schriftstellers und Journalisten Ernest D'Hervilly (1839–1911) zählen mehrere Titel für Kinder und Jugendliche, darunter auch *Aventures préhistoriques d'un petit garçon en France*. Das Buch ist in den späten 1880er Jahren erschienen, es enthält keine Jahreszahl, in der Forschung wird übereinstimmend ein Erscheinungsdatum in der zweiten Hälfte der 1880er Jahre angegeben.⁸⁷



Abb. 6: Frontispiz von *Aventures préhistorique d'un petit garçon en France*.

Unabhängig vom exakten Erscheinungsdatum stellt *Aventures préhistoriques d'un petit garçon en France* das erste belletristische Jugendbuch Frankreichs mit rein prähistorischem Inhalt dar. Es ist reich illustriert vom Künstler Felix Régamey (1844–1907), was es zu einem teuren Buch machte, das sich an eine vermögende Klientel richtete.

Das Werk widmete D'Hervilly seiner zehnjährigen Tochter Georgette:

„A Georgette, ma fille bien-aimée,
Je t'offre, – c'est le plus modeste des présents,
Ce livre, écho d'un temps qui n'eut rien de féerique:
L'histoire d'un petit garçon préhistorique,
Fait pour ton esprit et tes yeux de dix ans.“⁸⁸

Diese Widmung verrät schon einiges über den Inhalt und den Ton der folgenden Abenteuer des prähistorischen Jungen Crek. Die Frühzeit wird in dem Buch als eine unwirtliche Zeit voller Gefahren beschrieben. Die Handlung setzt mit einer Rahmenerzählung ein, in der ein etwa 12-jähriger Knabe seinen Vater – einen Wissenschaftler – immer wieder fragt, was denn die Kinder in der Urzeit, als es noch keine Schule gab, gemacht hätten. Auf das Drängen des Knaben schreibt der Vater die Abenteuer des kleinen Crek auf. Im Text mischen sich verschiedene Ebenen, einerseits bricht durch die Stimme des Vaters teilweise die des Wissenschaftlers durch, der Wissenswertes über die Vorzeit berichtet, andererseits lässt sich eine klare Intention ausmachen, die jugendliche Leserschaft zu unterhalten und ihnen gleichzeitig ein moralisches Vorbild zu liefern.⁸⁹

D'Hervilly führt die Urmenschen als armselige und hässliche Geschöpfe ein: „[...] des pauvres êtres, plus ou moins robustes, plus ou moins adroits et pas jolis du tout, bref, des hommes primitifs enfin“.⁹⁰

⁸⁷ Siehe Angenot/Khouri 1981, <http://www.trussel.com/prehist/angenot.htm>, 21. 10. 2010, Ruddick 2009, 237.

⁸⁸ D'Hervilly o. J., o. S.

⁸⁹ Ganz deutlich wird dieses Ziel des Jugendbuches im Vorwort benannt: „L'ouvrage nouveau [...] a été conçu et exécuté avec l'unique pensée d'essayer d'atteindre tout simplement le but autrefois posé aux écrivains pour la jeunesse par la formule excellente, en dépit de son âge: instruire en amusant.“ D'Hervilly o.J., 11f.

⁹⁰ D'Hervilly o. J., 24.



Abb. 7 : Erste Begegnung mit Crek.

Es wird ein Unterschied im inneren und äusseren Wesen zwischen den Zeitgenossen und den Urmenschen betont, der es den Zeitgenossen erlaubt, mit Mitleid, wissenschaftlichem Interesse oder auch Belustigung auf die fernen Vorfahren zu schauen. Auch die Schilderung Creaks entspricht dem visuellen Schema des abstossenden Urmenschen:

„Le vieillard l’a déclaré beau, grand et fort [...], car Creak est petit, très petit, et maigre comme son aïeul, avec un gros ventre, de longs bras et des jambes arquées et sans mollets. Quant à son visage, c’est une face large, d’un rouge halé, au front bas surmonté d’une tignasse de cheveux roux, gras, emmêlés extrêmement, et semés de cendres et de

débris de toute nature. Il est hideux, ce pauvre être primitif. Sur son museau bestial s’écrase un nez aux larges narines mouillées. Mais ses yeux, enfoncés sous l’orbite proéminent, sont des plus vifs et pétillent d’une intelligence naissante.“⁹¹

Diese Präsentation von Creak erinnert in ihren Details wie der tierischen Schnauze, den mit Dreck und mit allerlei Überresten verschmierten Haaren an die alptraumhafte Vision des aggressiven *homme fossile* bei Pierre Boitard.

Die Lebensweise der Urmenschen schildert D’Hervilly als archaisch: Sie müssen jeden Tag ums Überleben kämpfen, eine Moral hat sich noch kaum ausgebildet, Gefühlsregungen wirken nur für den Moment: „En ces vieux, vieux temps, vois-tu Georginet, les impressions morales les plus vives n’étaient que momentanées chez ces pauvres hommes en butte à toutes les angoisses physiques, et leurs rudes coeurs ne restaient pas longtemps affligés.“⁹² Die evozierte Vorzeit ist eine Zeit der Schrecken, des Mangels und der Bedrohungen, die weder Raum noch Zeit für die Entwicklung und Pflege moralischer Gefühle lässt.⁹³ Zudem zeigt das Zitat, wie sich die Stimme des Vaters und Wissenschaftlers immer wieder einmischt, um seine Einschätzung der Vorzeit zu vermitteln.

Creak muss, während die Höhle sich auf der Jagd befindet, das „feu consolateur“⁹⁴ hüten. Diese Aufgabe vernachlässigt er, weil er mit seinem Bruder auf der Suche nach Nahrung die Höhle und das Feuer verlässt.

Als der Stamm von der erfolgreichen Jagd zurückkehrt, findet er das Feuer erloschen vor. Den Stammesmitgliedern dämmert, dass sie ohne Feuer dem Tod ausgeliefert sind, und so wird Creak zum Tode verurteilt. Im letzten Moment erinnert er sich an den verstorbenen Fremden Fo, der das Feuermachen beherrschte und ihn in das Geheimnis einweihte, weil Creak in der Höhle auf die Uten-

⁹¹ D’Hervilly o. J., 38f.

⁹² D’Hervilly o. J., 251.

⁹³ Siehe Guillaumie 2006, 127.

⁹⁴ D’Hervilly o. J., 122.

silien gestossen war.⁹⁵ Crek wird verschont, aber ausgestossen, da sich ein solches Verhalten wiederholen könnte.



Abb. 8: Auf der Jagd – die Dargestellten haben grobe Gesichtszüge.

Der Très-Ancien und seine Freunde Hel und Rug schliessen sich ihm an. Der Très-Ancien vermittelt ihnen sein Wissen: „La nature fut pour lui comme une vaste salle d'études, où son rude professeur fut, après la nécessité et le besoin, l'expérience du Très-Ancien.“⁹⁶ Die Bildung der prähistorischen Kinder entstammt der Natur und den überlieferten Kenntnissen des Stammesältesten. Auch wenn Creks Charakter wegen der Episode mit dem erloschenen Feuer eher zweifelhaft scheint, betonen die Ausführungen zur Bildung der prähistorischen Kinder sein gutes Wesen. Er hat eine rasche Auffassungsgabe und ist immer freundlich und guter Laune: „Il restait modeste, patient, plein de tendresse et d'admiration à l'égard de ses frères, rempli de respect et de reconnaissance pour les paroles

de son maître [...]. Crek était donc un aimable et charmant petit garçon préhistorique.“⁹⁷ Diese Textstelle verdeutlicht den stark moralisierenden und pädagogischen Grundton der prähistorischen Abenteuer: Die Kinder sollen sich an Creks gutem Verhalten orientieren.⁹⁸

Die Gruppe reist weiter und gelangt zu Pfahlbauern, die die fremden Ankömmlinge freundlich aufnehmen und in ihre Gesellschaft integrieren. Ihre Einschätzung fällt wesentlich positiver aus als diejenige des Stammes von Crek, denn die Pfahlbauer sind „doués d'une intelligence grandissante“⁹⁹. Die Entdeckung der Pfahlbaudörfer in der Schweiz sowie im nord- und zentraleuropäischen Raum in den 1850er Jahren erfuhr vom ersten Moment an eine ideologische Aufladung und löste ein regelrechtes Pfahlbaufieber aus. Da ganze Dörfer entdeckt wurden, also eine andere Art von Funden vorherrschte als bisher, schien mit den Pfahlbauten die Welt der Lebenden greifbar zu werden. Dank den vielen Funden von Werkzeugen und Gegenständen des täglichen Gebrauchs galten die Pfahlbauer als fleissige und tugendsame Handwerker, die als Orientierungsmodell gelten konnten. Die – auch was die Materialien angeht – verschiedenartigen Funde belegen den Fortschritt, so wurde in der Abfolge der Pfahlbausiedlungen greifbar, wie das Werkmaterial Stein durch Metall abgelöst wurde. Besonders in der Schweiz wurden ab der Mitte der 1850er Jahren die Pfahlbauer als erste Vorfahren des Schweizer Volkes entdeckt. Die Pfahlbauer stifteten in einer schwierigen Zeit Einigkeit und luden so zur Idealisierung einer (imaginierten) Vergangenheit ein. Wichtiges Medium

⁹⁵ D'Hervilly o. J. 122–142. Die zentrale Bedeutung des Feuers für das Überleben in der Vorzeit ist ein beliebtes Motiv im prähistorischen Roman. Das wohl bekannteste Beispiel ist Rosny aînés (das ist Joseph Henri Honoré Boex, 1856–1940) *La guerre du feu* (1909). Beiden Romanen gemeinsam ist, dass das Wissen um das Feuermachen von Fremden gehütet wird, bzw. bei Fremden erlangt werden muss, siehe Guillaumie 2006, 39f.

⁹⁶ D'Hervilly o. J., 180.

⁹⁷ D'Hervilly o. J., 181.

⁹⁸ Siehe Guillaumie 2006, 27.

⁹⁹ D'Hervilly o. J., 213.

zur Verbreitung dieser Vorstellung der Pfahlbauer waren die Presse, insbesondere Kalender und Schulbücher.¹⁰⁰



Abb. 9: Crek und seine Gefährten treffen auf ‚zivilisiertere‘ Pfahlbauer.

Dieses Interpretationsschema spielt auch in D’Hervillys Jugendbuch hinein, das die Pfahlbauer als Vertreter einer besseren und fortgeschritteneren Kultur feiert.

Auch unter den Pfahlbauern kann sich Crek bald nützlich und unabdingbar machen, als er einen Überfall von seltsamen, haarigen Männern verhindern kann – ihre übertriebene Haarigkeit beweist deren Nähe zum Ursprung.¹⁰¹ Dank dieser Tat gilt Crek als Vorbild, nach dem sich die jüngeren Kinder der Pfahlbauer richten: „Mais les plus petits se modelaient déjà sur lui. On le leur citait comme exemple. Chacun pressentaient en lui en chef futur, un guide précieux, un conseiller expérimenté, un défenseur intrépide.“¹⁰² So kann der sterbende Très-Ancien den Pfahlbauern verkünden: „[...] je vous

remercie de votre hospitalité en vous laissant l’enfant que voici, pour conduire plus tard votre peuple au bien et au mieux dans la lutte de la vie. Il est l’homme de l’avenir!“¹⁰³

Crek ist der Mensch der Zukunft, weil er sich den Kindern als Vorbild anbietet – nicht nur den prähistorischen, sondern auch denjenigen, die das Buch lesen. Der didaktische Grundtenor des Buches ist überdeutlich.

Die Vorstellung, dass das Leben in der Vorzeit hart und von Einschränkungen geprägt gewesen sei – ein permanenter Kampf ums Überleben – findet sich in fast allen der untersuchten Werke. Die Menschen der Vorzeit werden in der Regel als schmutzig, hässlich und mehr tierisch denn menschlich geschildert, besonders deutlich tritt dies bei Boitards *homme fossile* zu Tage, den der Erzähler an seiner Gewaltbereitschaft als Menschen erkennt. Auch Ernest D’Hervillys Crek passt in dieses Schema, denn er durchläuft eine Entwicklung von einem mehr tierischen als menschlichen Jungen zu einem Modell für alle Kinder – die prähistorischen wie die das Buch lesenden. Von einem Nutzen des Studiums der Vorzeit wurde also ausgegangen.

Literatur

Primärliteratur

Boitard, Pierre: *Etudes antédiluviennes*. Paris avant les hommes. Paris: Passard, 1861.

<http://www.mdz-nbn-resolving.de/urn/resolver.pl?urn=urn:nbn:de:bvb:12-bsb10225845-2>, 12.01.2011.

¹⁰⁰ Eder/Trümpy 1979, 33–35, Käser 1998, 76f., 81f. und Käser 2009, 22–29, 61

¹⁰¹ Berman 1999, 290–295.

¹⁰² D’Hervilly o. J., 239.

¹⁰³ D’Hervilly o. J., 240.

- Cranile, Adrien [Pseud. für Adrien Arcelin]: Chasseurs de Rennes à Solutré. Roman préhistorique. Mâcon: Editions Bourgogne Rhône Alpes, 1977 (1872).
- D'Hervilly, Érnest: Aventures d'un petit garçon préhistorique en France. Paris: Libraire Mondaine, o. J.
- Figuier, Louis: L'homme primitif. Paris: Libraire de L. Hachette, 1870.
- Garrigou, Félix: Sur l'anthropophagie chez les peuples des âges du renne et de la pierre polie dans les cavernes du midi de la France. In: Bulletin de la Société d'anthropologie de Paris, II. Serie, Bd. 2, (1867), 326–332.
- Lubbock, John: The Origin of Civilisation and the Primitive Condition of Man. New York: Appellton & Co., 1892 (1870).
- Mortillet, Gabriel de: Promenades préhistoriques à l'Exposition universelle. Paris: C. Reinwald, 1867.
- Weinland, David Friedrich: Rulaman. Erzählung aus der Zeit der Höhlenmenschen und des Höhlenbären. 20. Auflage. Berlin: G. Schönfeld's Verlagsbuchhandlung, o.J. (1878).

Sekundärliteratur

- Angenot, Marc/Khoury, Nadia: An International Bibliography of Prehistoric Fiction. In: Science Fiction Studies 8/1 (1981), 38-53. <http://www.trussel.com/prehist/angenot.htm>, 21.10.2010.
- Belenus. In: Der Brockhaus Mythologie. Hg. v. der Brockhaus Lexikonredaktion. Mannheim: F. A. Brockhaus, 2010, 84.
- Berman, Judith C.: Bad Hair Days in the Paleolithic. Modern (Re)Constructions of the Cave Man. In: American Anthropologist. New Series 101/2 (1999), 288–304.
- Blancaert, Claude: Les bases de la civilisation. Lectures de *L'homme primitif* de Louis Figuier (1870). In: Bulletin de la société préhistorique française 90/1 (1993), 31–49. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/bspf_0249-7638_1993_num_90_1_9579, 12.01.2011.
- Ders.: Avant Adam. Les représentations analogiques de l'homme fossile dans la première moitié du XIX siècle. In: Albert Ducros und Jacqueline Ducros: (Hg.): L'homme préhistorique. Images et imaginaire. Paris: L'Harmattan, 2000 (Histoire des Sciences Humaines), 23–61.
- Bowler, Peter J.: Monkey Trials and Gorilla Sermons. Evolution and Christianity from Darwin to Intelligent Design. Cambridge: Harvard University Press, 2007 (New Histories of Science, Technology, and Medicine).
- Bräunlein, Peter: ... und komm aus Schwabenland. Der Steinzeit-Longseller *Rulaman*. In: Bulletin Jugend und Literatur 4 (2004), 29–30.
- Brunecker, Frank : Rulaman heute? In: Frank Brunecker (Hg.): Rulaman – der Steinzeitheld. Biberach: Braith-Mail-Museum, 2003, 77–90.
- Burt, Fiona: "Man the Hunter". Bias in Children's Archaeology Books. In: Archaeological Review from Cambridge 6/2 (1987), 156–170.
- Cohen, Claudia: L'homme des origines. Savoirs et fictions en préhistoire. Paris: Seuil, 1999.
- Dies.: Fictions et récits de la préhistoire. In: André Benhaïm und Michel Lantelme (Hg.): Écrivains de la préhistoire. Toulouse: Presses universitaires du Mirail, 2004, 11–31.

- Colin, Florence: Les revues de vulgarisation scientifique. In: Bruno Bréguet (Hg.): La science pour tous, 1850-1914. Paris: Bibliothèque du conservatoire national des arts et métiers, 1990. 71–95.
- Combiér, Jean: Préface. In: Cranile, Adrien: Chasseurs de Rennes à Solutré. Roman préhistorique. Mâcon: Editions Bourgogne Rhone Alpes, 1977 (1872), 5–11.
- Coye, Noël: En leur science et conscience. Vulgarisateurs et caution scientifique en préhistoire au XIX siècle. In: Ducros, Albert und Jacqueline Ducros (Hg.): L'homme préhistorique. Images et imaginaire. Paris: L'Harmattan, 2000 (Histoire des Sciences Humaines), 205–224.
- Debus, Allen A.: Prehistoric Monsters. The Real and Imagined Creatures of the Past that We Love to Fear. Jefferson/London: McFarland, 2010.
- Delluc, Gilles und Brigitte Delluc: Le sexe au temps des Cro-Magnons. Périgeux: Pilote, 2006.
- Dietler, Michael: 'Our Ancestors the Gauls'. Archaeology, Ethnic Nationalism, and the Manipulation of Celtic Identity in Modern Europe. In: Murray, Tim, Christopher Evans (Hg.): Histories of Archaeology. A Reader in the History of Archaeology. Oxford: Oxford University Press, 2008, 197–221. Erstmals erschienen in: American Anthropologist 96/3 (1994), 51–65.
- Ducros, Albert und Jacqueline Ducros: Introduction. L'homme fossile cet inconnu. In: Dies. (Hg.): L'homme préhistorique. Images et imaginaire. Paris: L'Harmattan, 2000 (Histoire des Sciences Humaines), 9–17.
- Eder, Katharina/Trümpy Hans: Wie die Pfahlbauten allgemein bekannt wurden. In: Archäologie der Schweiz 1979/2, 33–39.
- Grayson, Donald K.: The Establishment of Human Antiquity. New York: Academic Press, 1983.
- Green, Miranda J.: The World of the Druids. London: Thames & Hudson, 1997.
- Guillaumie, Marc: Le roman préhistorique. Essai de définition d'un genre, essai d'histoire d'un mythe. Limoges: Pulim, 2006.
- Hemminger, Hansjörg: Die Geschichte des neuzeitlichen Kreationismus: Von "creation science" zur Intelligent-Design-Bewegung. In: Martin Neukamm (Hg.): Evolution im Fadenkreuz des Kreationismus. Darwins religiöse Gegner und ihre Argumentation. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009 (Religion, Theologie und Naturwissenschaft/Religion, Theology, and Natural Science, 19), 15–36.
- Hutton, Ronald: Blood and Mistletoe. The History of the Druids in Britain. New Haven/London: Yale University Press, 2009.
- Kaeser, Marc-Antoine: Helvètes ou lacustres? La jeune Confédération suisse à la recherche d'ancêtres opérationnels. In: Urs Altermatt, Catherine Bossert-Pflüger und Albert Tanner: Die Konstruktion einer Nation. Nation und Nationalisierung in der Schweiz. 18.–20. Jahrhundert. Die Schweiz 1798–1998: Staat–Gesellschaft–Politik. Bd. 4, Zürich 1998, 75–86.
- Ders.: Visions d'une civilisation engloutie. La représentation des villages lacustres de 1854 à nos jours = Ansichten einer versunkenen Welt. Die Darstellung der Pfahlbaudörfer seit 1854. Hauterive/Zürich: Laténium, 2009.
- Kempfen, Bernhard: Abenteuer in Gondwanaland und Neandertal. Prähistorische Motive in der Literatur und anderen Medien. Diss. Berlin 1994. Meitingen: Corian, 1994 (Studien zur phantastischen Literatur, 11).
- Kümmerling-Meibauer, Bettina: Rulaman. Der erste historische Kinderroman über die Vor- und Frühgeschichte. In: Frank Brunecker (Hg.): Rulaman – der Steinzeitheld. Biberach: Braith-Mail-Museum, 2003, 68–76.

- Ossowski, Ekkehard: Von Afrika ins Neandertal – Evolution und Steinzeit im Kinder- und Jugendbuch. In: Kurt Franz et. al. (Hg.): Archäologie, Ur- und Frühgeschichte im Kinder- und Jugendbuch. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren, 2003 (Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V., Band 29), 75–90.
- Pleticha, Heinrich: Mein Freund Rulaman. In: Günther Lange (Hg.): Lese-Erlebnisse und Literatur-Erfahrungen. Annäherungen an literarische Werke von Luther bis Enzensberger; Festschrift für Kurt Franz. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren, 2001, 26–31.
- Poliakov, Léon: Der arische Mythos. Zu den Quellen von Rassismus und Nationalismus. Hamburg: Junius, 1993.
- Roveland, Blythe E: Child the Creator. Children as Agents of Change in Juvenile Prehistoric Fiction. In: Visual Anthropology Review 9 (Frühjahr 1993), 147–153.
- Ruddick, Nicholas: The Fire in the Stone. Prehistoric Fiction from Charles Darwin to Jean M. Auel. Middletown: Wesleyan University Press, 2009.
- Rudwick, Martin: Scenes from Deep Time. Chicago/London: University of Chicago Press, 1992.
- Sackett, James R.: From de Mortillet to Bordes. A Century of French Palaeolithic Research. In: Daniel, Glyn (Hg.): Towards a History of Archaeology. London : Thames & Hudson, 1981, 85–99.
- Schmitz, Ralf W.: Die Entdeckung des fossilen Menschen im 18. und 19. Jahrhundert. In: Mitteilungen der Gesellschaft für Urgeschichte 14 (2005), 25–35.
- Sénécheau, Miriam: Erzählende Kinder- und Jugendliteratur zur Ur- und Frühgeschichte als Medium der Geschichtsvermittlung. Anmerkungen aus archäologischer Perspektive. In: Franz, Kurt et. al. (Hg.): Archäologie, Ur- und Frühgeschichte im Kinder- und Jugendbuch. Hohengehren: Schneider, 2003 (Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V., Band 29), 15–46.
- Trautmann, Thomas: The Revolution in Ethnological Time. In: Man, New Series 27/2 (1992), 379–397.
- Trigger, Bruce G.: A History of Archaeological Thought. 2. Aufl. Cambridge/New York: Cambridge University Press, 2006.

Internet

- Asmodeus: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Asmodeus&oldid=418710374>, 31.03.2011.
- Musée des antiquités nationales: http://www.musee-antiquitesnationales.fr/pages/page_id18204_u112.htm, 28.01.2011.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Boitard, 1861,12, Bayerische Staatsbibliothek.
- Abb. 2: Boitard, 1861, o. S. (Frontispiz), Bayerische Staatsbibliothek.
- Abb. 3: Figuier 1870, o. S. (Frontispiz).
- Abb. 4: Figuier 1870, 131.
- Abb. 5: Weinreich (1878), o.J., 221.
- Abb. 6: D’Hervilly o. J., o. S. (Frontispiz), Schweizerische Nationalbibliothek.

Abb. 7: D'Hervilly o. J., 8, Schweizerische Nationalbibliothek.

Abb. 8: D'Hervilly o. J., 59, Schweizerische Nationalbibliothek.

Abb. 9: D'Hervilly o. J., 209, Schweizerische Nationalbibliothek.

Zusammenfassung

Schon die allerersten prähistorischen Sachtexte für ein breiteres Publikum im 19. Jahrhundert stellen die Frage nach dem Alter der Menschheit. Die Antworten fallen unterschiedlich aus: von einer vorbehaltlosen Bejahung des hohen Alters der Menschen bei Pierre Boitard und Gabriel de Mortillet, zu einer zurückhaltenden Einschätzung bei Louis Figuier, der nicht prinzipiell das hohe Alter der Menschheit ablehnt, sondern die Vorstellung der tierischen Abstammung des Menschen. Louis Figuiers *L'homme primitif* richtet sich an ein jugendliches Lesepublikum, bei ihm findet eine Versöhnung von zwei aus heutiger Warte als tendenziell unvereinbar verstandenen Haltungen statt. Für ihn ist der Mensch der „*privilegié de Dieu*“ (Figuier 1870, 30) und weist keine Abstammung vom Tierreich auf, dennoch stützt er sich auch auf evolutionistische Ansätze, die eine Entwicklung der Menschheit wenigstens im kulturellen Bereich annehmen lassen.

In den belletristischen Bearbeitungen steht die Frage nach dem Alter der Menschheit nicht mehr im Zentrum, einzig bei Adrien Arcelins *Chasseurs de rennes à Solutré* wird auf diese Debatte eingegangen, um sie dann als nicht relevant zu beurteilen, da die Bibelexegese über 150 Berechnungen des Alters der Erde und der Menschheit produziert habe. Vielmehr nimmt der Kampf der verschiedenen Bewohner Europas eine wichtige Rolle ein. Die Vorzeit wird ähnlich wie bei David Friedrich Weinlands Roman *Rulaman* als eine Zeit des Kampfes ums Überleben und um Raum zwischen verschiedenen Ethnien geschildert. Die verschiedenen Ethnien unterscheiden sich im Aussehen und dem ihnen zugebilligten Kulturgrad erheblich. Bei Arcelin ist die Grundhaltung, dass die Ausrottung der in ihrer Entwicklung stehengebliebenen Solutréens durch die nachstossenden, fortgeschritteren Arier gerechtfertigt war. Bei Weinland (o.J., 220) fällt die Einschätzung leicht anders aus: Der Untergang der Aimats wird beklagt, aber Weinland lässt die Stammesälteste im Sterben noch die Prophezeiung aussprechen, dass später einmal die echten Kinder der Sonne – Arier – kommen würden, die für den Fortschritt stehen.

Die Vorstellung, dass das Leben in der Vorzeit hart und von Einschränkungen geprägt gewesen sei – ein permanenter Kampf ums Überleben – findet sich in fast allen der untersuchten Werke. Die Menschen der Vorzeit werden in der Regel als schmutzig, hässlich und mehr tierisch denn menschlich geschildert, besonders deutlich tritt dies bei Boitards *homme fossile* zu Tage, den der Erzähler an seiner Gewaltbereitschaft als Menschen erkennt. Auch Ernest D'Hervillys *Crek* passt in dieses Schema, denn er durchläuft eine Entwicklung von einem mehr tierischen als menschlichen Jungen zu einem Modell für alle Kinder – die prähistorischen wie die das Buch lesenden. Von einem Nutzen des Studiums der Vorzeit wurde also ausgegangen.



Mythologie mal anders: Götter unter Menschen in aktueller Jugendliteratur

Von Petra Schrackmann und Aleta-Amirée von Holzen

Mythische Geschichten werden immer wieder aufs Neue erzählt – wohl am häufigsten als Nacherzählung, bei der das ‚ursprüngliche‘ Setting, das in einer Vorzeit spielt, unverändert bleibt.¹ Darüber hinaus sind Götter² aber auch in Fantasyliteratur ein beliebtes Erzählmotiv, bieten sie doch eine Form der Exposition, welche Glaubensvorstellungen, Welt- und Magiekonzeptionen sowie die Dichotomie von Gut und Böse auf effiziente Weise vermitteln kann. Der Rückgriff auf bestehende Mythen stellt nach Tony Fonseca eine lohnende Strategie dar: „Mythology is without doubt excellent fodder for writers of the fantastic because they can adapt or reinterpret the ‚bare bones‘ plot lines associated with most myths, those fragments of an epic [...] that are often the basis for entire culture myths“.³

Im Folgenden stehen englischsprachige Jugendbücher aus den Jahren 2005 bis 2010 im Fokus, in denen Jugendliche Göttergestalten begegnen, die als handelnde Figuren auftreten.⁴ Anhand von Rick Riordans fünfbandiger *Percy Jackson*-Reihe (2005–2009), den Trilogien *The Cronus Chronicles* (2006–2009) von Anne Ursu und *Gods of Manhattan* von Scott Mebus (2008–2010) sowie Joanne Haris' *Runemarks* (2006)⁵ werden Kontakt und Interaktion zwischen Menschen und Gottheiten analysiert sowie der Stellenwert respektive die Funktion der Götter für die Menschheit und umgekehrt die Bedeutung der Menschen für die Götter untersucht.

Stets sind die dargestellten Götter von einem Hauch von Vorzeit(lichkeit) umweht, obwohl die drei Romanreihen nicht in mythischer Vorzeit, sondern in gegenwärtiger Umgebung spielen. Sie lassen sich daher dem Subgenre der *urban fantasy* zuordnen. *Runemarks* dagegen kann als sog. *high fantasy* bezeichnet werden, da der Roman in einer geschlossenen fantastischen Welt spielt.⁶ Als Gemeinsamkeit aller Werke fällt auf, dass die ProtagonistInnen zunächst nicht wissen, dass die Götter real sind oder (im Fall von *Runemarks*) noch immer existieren. Das Wissen über die Existenz der Götter kommt für die jugendlichen Hauptfiguren und ihr bisheriges Weltbild, das sich als unvollständig

¹ Zu Nacherzählungen griechischer Mythen für Kinder vgl. Rutenfranz 2004; Brüggemann 1977.

² Im Folgenden wird als Komplementärbegriff zu ‚Menschen‘ die Pluralform ‚Götter‘ verwendet, die männliche und weibliche Gottheiten einschliesst.

³ Fonseca 2005, 829.

⁴ Götter in der Funktion von ‚Expositionsfiguren‘ mit wenig oder keinem Kontakt zu Menschen werden nicht berücksichtigt.

⁵ Ausser Ursus Trilogie liegen alle Werke auch auf deutsch vor.

⁶ Müller 1979 unterscheidet drei Formen der Relation von realistischer und fantastischer Welt. *High Fantasy* ist (in Anlehnung an J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (1954)) meist in mittelalterlicher Umgebung situiert; das relativ junge Subgenre *Urban Fantasy* (ab den 1980er Jahren, weiter verbreitet ab 2000) hat erst wenig theoretische Beachtung gefunden. Zu Definitionsmerkmalen von *Urban Fantasy* vgl. Clute 1996.

erweist, einem *Conceptual Breakthrough*⁷ gleich, um einen Begriff aus der Science-Fiction-Forschung auf den genre-verwandten Bereich der Fantasy zu übertragen. Die Erkenntnis, dass die Welt ‚größer‘ ist als gedacht, setzt bei den jugendlichen Hauptfiguren eine Entwicklung in Gang, die sie über mehrere Stationen von Begegnungen mit Göttern und Ungeheuern führt und zu selbstbewussten, verantwortungsvollen Individuen macht, welche sich gegen göttliche Mächte zu behaupten wissen.

„Half Boy. Half God. All Hero.“⁸: Rick Riordans *Percy Jackson and the Olympians*-Reihe

US-Schriftsteller Rick Riordan zeichnet in der fünfbändigen Jugendbuchreihe *Percy Jackson and the Olympians* (2005–2009)⁹ das Bild einer modernen Welt, die von mythischen Elementen durchwoben ist. Zu Beginn der Reihe denkt der 12-jährige New Yorker Percy Jackson, dass die griechische Mythologie mit ihren Göttern, Helden und Ungeheuern zwar zur schulischen Pflichtlektüre gehöre, mit der wirklichen Welt des 21. Jahrhunderts aber herzlich wenig zu tun habe. Diese Überzeugung beginnt allerdings zu wackeln, als sich in seiner Umgebung vermehrt seltsame Dinge ereignen: Eine Lehrerin verwandelt sich plötzlich in ein Monster und greift ihn an, ein Kugelschreiber wird in seiner Hand zum Schwert und seltsamerweise scheint sich nach erfolgreicher Vernichtung des Monsters niemand mehr an besagte Lehrerin erinnern zu können. Nach einiger Zeit des Zweifels erfährt er schliesslich von seinem besten Freund Grover Underwood (in Wahrheit ein Satyr) und seinem Lateinlehrer Mr. Brunner – der sich als niemand Geringeres als der Zentaur und Heldenmentor Chiron herausstellt –, dass die Götter und Fabelwesen der griechischen Mythologie tatsächlich existieren und in den heutigen USA noch immer anzutreffen sind. Auch Percy gehört dieser mythischen Welt selbst an, denn sein Vater, den er nie kennengelernt hat, ist der griechische Gott Poseidon. Die Koexistenz einer aufgeklärten, sich nach wissenschaftlich fundierten Naturgesetzen richtenden Gesellschaft und des griechischen Pantheons wird in *Percy Jackson* explizit thematisiert und erklärt.¹⁰ Dabei wird deutlich unterschieden zwischen der Vorstellung einer allmächtigen, monotheistischen Gottheit jüdisch-christlicher Prägung und vorchristlichen polytheistischen Glaubensvorstellungen. So winkt Chiron bei Percys Frage ab, ob es tatsächlich einen Gott gebe: „God – capital G. That’s a different matter altogether. We shan’t deal with the metaphysical. [...] Ah, gods, plural, as in, great beings that control the forces of nature and human endeavours: the immortal gods of Olympus. That’s a smaller matter.“¹¹

⁷ Zur Definition des Begriffs siehe Nicholls 1999a, 254–257.

⁸ Titelblattslogan der Puffin-Taschenbuchausgabe. Die fünf Bände werden im Folgenden abgekürzt: *The Lightning Thief* (Riordan 2005) mit PJ 1, *The Sea of Monsters* (Riordan 2006) mit PJ 2, *The Titan’s Curse* (Riordan 2007) mit PJ 3, *The Battle of the Labyrinth* (Riordan 2008) mit PJ 4, *The Last Olympian* (Riordan 2009) mit PJ 5.

⁹ 2010 erschien mit *The Lost Hero* der erste Band einer zweiten Reihe (*The Heroes of Olympus*), die von den Abenteuern weiterer Halbgötter erzählt und auch die römischen Götter thematisiert.

¹⁰ Dies im Gegensatz zum Film *Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief* (2010, Regie: Chris Columbus), in dem die Existenz der mythisch-fantastischen Welt ebenfalls Fakt ist, aber nicht weiter erklärt wird. Dies mutet etwas seltsam an, da so im Film nicht ersichtlich wird, wieso der Rest der Welt nichts von der Existenz der Götterwelt weiss.

¹¹ PJ 1, 67.

Das Figurenkabinett der griechischen Mythologie findet bei Riordan nicht nur als Motivpool Verwendung, sondern erklärt die ‚wahre‘ Beschaffenheit der westlichen Gesellschaft. Ausgedrückt wird die Vorstellung der USA als ‚geistiges Zentrum‘ der westlichen Zivilisation. So erklärt Chiron:

„Come now, Percy. What you call ‚Western civilization‘. Do you think it’s just an abstract concept? No, it’s a living force. A collective consciousness that has burned bright for thousands of years. The gods are part of it. You might even say they are the source of it, or at least, they are tied so tightly to it that they couldn’t possibly fade, not unless all of Western civilization were obliterated. The fire started in Greece. Then, as you well know [...] the heart of the fire moved to Rome, and so did the gods. Oh different names, perhaps [...] but the same forces, the same gods.”

“And then they died.”

“Died? No. Did the West die? The gods simply moved, to Germany, to France, to Spain, for a while. Wherever the flame was brightest, the gods were there. They spent several centuries in England. All you need to do is look at the architecture. People do not forget the gods. [...] And yes, Percy, of course they are now in the United States. [...] America is now the heart of the flame. It is the great power of the West. And so Olympus is here. And we are here.”¹²

Während dieser Einfluss der griechischen Mythologie bzw. des hellenistischen Kulturerbes etwa in der Architektur oder Kunst weiterhin erkennbar ist, bleiben die Wesen der mythisch-fantastischen Ebene (u. a. Götter, Nymphen, Monster) ‚normalen‘ Menschen weitgehend verborgen. Denn nur wer dieser Welt selbst angehört, also das entsprechende Geburtsrecht hat, kann aktiv an ihr teilnehmen. Normalsterblichen wird die Sicht auf die ‚wahre‘ Realität durch einen magischen Schleier, den *Mist* bzw. *Nebel*, absichtlich verunmöglicht. Angedeutet wird bei diesem *Nicht-Sehen-Können* uneingeweihter Menschen auch der Aspekt des *Nicht-Sehen-Wollens*, wie Zentaur Chiron bemerkt, der ihr Unwissen als fast schon selbst gewählt beschreibt: „Remarkable, really, the lengths to which humans will go to fit things into their version of reality.”¹³ Implizit lässt sich hier eine Kritik am gängigen Realitätsbild der Menschen und dem unbedingten Glauben an die wissenschaftliche Erklärbarkeit der Welt erkennen.¹⁴ Zudem drückt sich in diesem unterschiedlichen Wissensstand ein für Göttergeschichten wohl zentraler Gegensatz von Macht bzw. Machtlosigkeit aus: Denn solange die Menschen bezüglich der ‚wahren Beschaffenheit der Welt‘ ahnungslos sind und nicht wissen, dass mächtige Wesen auf sie Einfluss nehmen, sind sie im schlimmsten Falle blosse Spielbälle im Machtspiel der Götter.

Halbgöttern ist im Vergleich schon ein grösseres Mass an Aktivität ermöglicht. Als Sohn des Poseidon kann Percy durch den verbergenden Schleier hindurchsehen, auch wenn er diese Sehfähigkeit zunächst erst entwickeln muss. Diese erweiterte Welt, welche die Alltagswelt ‚normaler‘

¹² PJ 1, 72f. Die Idee eines lokalisierbaren Zentrums der westlichen Welt, in dem die griechische Mythologie und die Vereinigten Staaten zusammenfallen, ermöglicht es zwar, die Relevanz des griechischen Kulturerbes für die heutigen USA zu verdeutlichen; jedoch finden weder die erkennbare imperialistische Haltung, noch die ideologisch eher problematische und vereinfachende Sicht der Welt in den Büchern Erwähnung.

¹³ PJ 1, 155.

¹⁴ Als z. B. Percy am Ende von PJ 1 gegen Ares kämpfen muss, sehen die umstehenden Menschen statt Schwertern alltäglichere Waffen wie Pistolen (PJ 1, 328f.); Naturereignisse wie Vulkanausbrüche, die von den Titanen verursacht werden, werden rational-wissenschaftlich fehlinterpretiert (z. B. PJ 5, 335f.).

Menschen und die mythische Welt der griechischen Götter verbindet, ist jedoch auch gefährlich und oft mehr Bürde als Segen; denn die Fähigkeit, durch den *Mist* zu sehen, bringt zunehmend auch die Gefahr des *Gesehen-Werdens* mit sich. Wie Grover erklärt: „The less you knew, the fewer monsters you’d attract.“¹⁵

Die in der Romanreihe gezeichnete Welt erweist sich insbesondere für Halbgötter als äusserst gefährlich, da ihr blosser Geruch Monster anlockt, sodass viele Götterkinder jung sterben. Der einzige Zufluchtsort vor Monster-Attacken ist das *Camp Half-Blood*, ein Sommercamp, in dem junge Halbgötter ihre Kampfkünste trainieren und sich auf Questen vorbereiten.

Dadurch, dass die jungen Protagonisten fast ausnahmslos Halbgötter sind, bietet die Romanreihe neben den spannenden Geschichten auch in mehrfacher Weise Anknüpfungspunkte für eine jugendliche Leserschaft. Wie Riordan selbst erklärt, lässt sich das Konzept von Halbgöttern als Zwischenexistenz verstehen, mit der sich die meisten Kinder und Jugendlichen identifizieren können:

“He [Percy] is constantly struggling to understand his identity, because he straddles two worlds, but belongs in neither. Middle schoolers understand being in between. They are between adulthood and childhood. They feel stuck in the middle all the time, trapped in an awkward state. Everything is changing for them – physically, socially, emotionally. The demigod is a perfect metaphor for their situation, which is why the hero’s quest resonates for them.”¹⁶

Percys Schwächen, die sich im Schulalltag so negativ auswirken, erweisen sich in der Welt der griechischen Mythen plötzlich als Stärken. Vor seinem Übergang in die Welt der griechischen Mythologie befindet sich Percy in einer Position der Schwäche bzw. Machtlosigkeit: In der Schule erbringt er aufgrund seiner Lern- und Konzentrationsschwäche nur ungenügende Leistungen und fühlt sich als Versager; zuhause leidet er unter dem fiesen Stiefvater. Die Erkenntnis, dass er nicht handikapiert ist, sondern im Gegenteil spezifische Begabungen besitzt und damit ein grosses Schicksal vor sich hat, verleiht ihm nach anfänglicher Verwirrung ein bisher ungekanntes Selbstvertrauen. Riordan, dessen Sohn an ADHS und Legasthenie leidet, nennt diese (wie sich herausstellt, halbgöttertypischen) Eigenschaften sogar als wichtiges Motiv für das Verfassen der Buchreihe und beschreibt Percy als Identifikationsfigur für Kinder und Jugendliche mit Lernschwächen:

„And so it sprang from my mind unbidden – like Athena from Zeus’ forehead – the myth of how ADHD and dyslexia came to be. [...] In *The Lightning Thief*, ADHD means you have finely tuned senses. You see too much, not too little. These reflexes don’t serve you well in a boring classroom, but they would keep you alive on the battlefield. Dyslexia indicates that your brain is hard-wired for Ancient Greek, so of course reading English is a struggle. [...] Percy Jackson discovers that being different can be a source of strength – and a mark of greatness. Being academically hopeless does not mean you are a hopeless person. Percy was my way of honouring all the children I’ve taught who have ADHD and dyslexia, but more importantly he was a myth for my son to make sense of who he was.”¹⁷

¹⁵ PJ 1, 45.

¹⁶ Riordan [2009], ix-x.

¹⁷ Riordan [2009], vii–viii.

Die eigenen Kräfte und Fähigkeiten kennen- und einschätzen zu lernen, ist ein wichtiger Bestandteil der Identitätsfindung der jungen Halbgötter. Dies ist auch stets verbunden mit dem Wunsch nach einer (Weiter-)Entwicklung von Beziehungen zu den göttlichen Eltern. Denn die komplexe Familiensituation der Halbgötter – die meist bei alleinerziehenden Eltern oder in zerrütteten Familienverhältnissen leben und häufig von zuhause ausreissen – positioniert sie nicht nur zwischen menschlicher und mythischer Welt, sondern hält viele Halbgötter auch im Konflikt mit den göttlichen Eltern. So zeigen sich die ersehnten Questen zwar als *fantasy*-typischer Kampf gegen das Böse, gleichzeitig ist im Wunsch nach Bestätigung, Ruhm und Ehre auch klar die Sehnsucht erkennbar, sich gegenüber den Göttern zu beweisen und deren Anerkennung zu erlangen.

Die Questen der Halbgötter sind oft den Heldentaten antiker Heroen nachempfunden. Die meist durch einen Orakelspruch auferlegten Aufgaben der jungen Helden und Heldinnen können Wiederholung einer tradierten heldischen Mutprobe sein, aber auch einzelne Aufgaben im Laufe einer Queste können sich an die Taten eines mythischen Helden anlehnen. Dabei werden die jungen Halbgötter oft mit dem Problem konfrontiert, dass sie trotz Kenntnis der antiken Mythologie einen anderen Lösungsweg finden müssen, weil ihre Gegner vorgewarnt sind oder sich schlicht andere Probleme ergeben.¹⁸ Auch die mythischen Requisiten finden sich in den Romanen wieder: Im ersten Band etwa sind die göttlichen Gaben von Percys Namensgeber Perseus – Zauberschwert, Flügelschuhe und Tarnkappe – unter dem Heldenteam Percy, Grover und Annabeth Chase (eine Tochter der Athene) verteilt. Solche Göttergaben sind jedoch nicht blosse Hilfsmittel im Kampf gegen das Böse: Einerseits verbinden sie die jungen, aus den USA des 21. Jahrhunderts stammenden Helden mit der Welt der antiken Mythologie, andererseits machen eben diese Requisiten auch eine der seltenen Verbindungen zwischen Halbgöttern und ihren Eltern aus.

An den Questen und den darin auftauchenden mythologischen Wesen und Erzählmotiven lassen sich mehrfache Verwendungsformen und Funktionen der antiken Erzählungen erkennen: Ganz offensichtlich sind die Abenteuer von Percy, Annabeth und Grover auf Spannung und Unterhaltung ausgelegt, was sich auch im flotten Schreibstil und der nicht selten in frechem Tonfall gehaltenen Erzählung in der ersten Person Singular niederschlägt. Gleichzeitig ist jedoch auch das starke Anliegen zu erkennen, dass mit der Buchreihe die klassischen griechischen Mythen vermittelt werden sollen. Dies geschieht durch Nacherzählungen, vor allem von mythenkundigen Gewährspersonen wie Zentaur Chiron – der als Mensch als Lateinlehrer auftritt und für einen spannenden Unterricht sorgt¹⁹ – oder der schlaun Annabeth, die alles zu wissen scheint.

Percy und seine Freunde treffen nicht nur mythische Wesen und Götter, sondern sie treten auch selber in die Fussstapfen von Helden wie Perseus (*PJ 1*), Odysseus (*PJ 2*), Herakles (*PJ 3*), Theseus (*PJ 4*) oder Achilles (*PJ 5*). Daraus lässt sich ein zyklisches Verständnis von Geschichte respektive vom Verlauf der Zeit erkennen. Dies zeigt sich schon an der Tatsache, dass Monster wie der Minotaurus oder die Medusa nicht endgültig getötet werden können, sondern höchstens zu Staub zerfallen und sich nach einer gewissen Zeitspanne wieder auf der Erde materialisieren können. Zudem

¹⁸ Als Percy in *PJ 4* die Ställe des Augias reinigen muss, kann er nicht wie einst Herkules einen Fluss umleiten, da sich die darin lebende Naiade vehement dagegen wehrt, dass ihr Fluss erneut verschmutzt und so das Ökosystem zerstört wird – Percy muss eine umweltverträglichere Lösung finden (*PJ 4*, 142–147).

¹⁹ Riordan, der selbst jahrelang als Lehrer griechische Mythologie unterrichtet hat, übernimmt mit dem Schreiben der *Percy Jackson*-Reihe (sowie seiner weiteren Götter-Reihen *The Kane Chronicles* (ägyptische Götter) und *The Heroes of Olympus* (griechische und römische Götter), beide ab 2010) eine ähnlich vermittelnde Funktion.

werden die Heroentaten klassischer Heldenfiguren, indem sie von den Romanfiguren neu erlebt werden, für eine heutige Leserschaft aktualisiert und teilweise auch umgewertet respektive korrigiert.²⁰ Insbesondere weibliche Figuren (z. B. die ehemalige Hesperide Zoë Nightshade und Calypso) werden verstärkt mit Sympathie dargestellt, während die Heldentaten grosser Heroen wie Herkules oder Theseus als selbstsüchtig dargestellt werden. So wie Percy für das Weiterbestehen des griechischen Olympos – das Weiterbrennen der Flamme der westlichen Zivilisation – kämpft, so leistet auch die Romanreihe ihren Teil zur Weitertradierung der klassischen Sagen.

Allerdings hat diese Vorstellung einer fehlenden Einzigartigkeit respektive der unvermeidbaren Wiederholung früherer Taten und Erlebnisse auch schwerwiegende negative Konsequenzen für die Kinder der Götter, was in der übergreifenden Handlung der Romanreihe thematisiert wird. Luke, ein Sohn des Hermes und anfänglich ein guter Freund von Annabeth und Percy, lässt sich aus Enttäuschung vom Titan Kronos zur Rebellion gegen die Götter verführen:

„You know what my quest was two years ago, Percy? My father, Hermes, wanted me to steal a golden apple from the Garden of the Hesperides and return it to Olympus. After all the training I'd done, *that* was the best he could think up.’
 ‚That’s not an easy quest,’ I said. ‚Hercules did it.’
 ‚Exactly,’ Luke said. ‚Where’s the glory in repeating what others have done? All the gods know how to do is replay their past. [...] I wanted to pull Olympus down stone by stone [...]’²¹

In Lukes Frustration und seiner Weigerung, sich als Schachfigur der Götter benutzen zu lassen und sich in die bereits ausgetretenen Fussstapfen früherer Halbgötter drängen zu lassen, ist wohl auch ein zeitgenössischeres Verständnis von Individualität und Selbstbestimmung, aber auch von Akzeptanz elterlicher Autorität zu erkennen, während sich die Götter – allen aktualisierenden Tendenzen²² zum Trotz – als ‚rückständig‘ und altmodisch verraten. So wird Luke zwar zum grossen Gegenspieler von Percy, eine Schwarz-Weiss-Unterscheidung von Gut und Böse gibt es bei den Halbgöttern jedoch selten: Lukes Motivation bleibt stets verständlich, er wird nie zum blossen Bösewicht abgestempelt, sondern erfährt zuletzt sogar ein heroisches Ende.

Die Schwächen der mythisch-fantastischen Welt sind bereits im Mikrokosmos des *Camp Half-Blood* erkennbar: Hier leben die Kinder in den Hütten ihrer göttlichen Eltern – den Häusern in den *Harry Potter*-Büchern nicht unähnlich²³ –, deren Mitglieder durch ihre Verwandtschaft ähnliche äusserliche und charakterliche Merkmale aufweisen. Wie in den klassischen Erzählungen der griechischen Mythologie sind die meisten Götter sehr lebensfroh und wankelmütig und sie zeugen immer wieder sterbliche Nachfahren, für die sie sich aber nur selten interessieren. Bei vielen der Camp-Bewohner

²⁰ Zum Begriff der ‚Mythenkorrektur‘, in der ein zentrales Element der Geschichte umgestaltet oder umgewertet wird, siehe Vöhler/Seidensticker/Emmerich 2005.

²¹ *PJ* 1, 366.

²² Dies zeigt sich vor allem an modernen Requisiten: *Camp-Half-Blood*-Direktor Mr. D (Dionysos), von Zeus auf die Erde verbannt, darf nur noch Cola Light trinken und trägt wie Poseidon lässig-farbige Hawaii-Hemden; Ares ist ein Rocker mit Harley und Irokesenschnitt, Apollo fährt statt eines Himmelswagens einen schnittigen Maserati, und Götterbote Hermes tritt als Jogger und *Business Man* auf.

²³ Im Gegensatz zur *Harry Potter*-Reihe verbringt Percy nur die Sommerferien im Camp und lebt das Schuljahr über aber bei seiner Mutter in New York. Dies wird in der Film-Adaption allerdings umgedreht, als Percy am Ende ins Camp zurückkehrt und seine Mutter ihm versichert: „This is where you belong“ (01:48:20).

lässt sich deshalb auch deutlich erkennen, dass sie sich enttäuscht bzw. vernachlässigt fühlen. Die vielen Halbgötter, die ihre göttlichen Erzeuger nicht kennen oder noch nicht von ihnen anerkannt wurden, leben auf engstem Raum in der Hermes-Hütte (Hermes ist auch Beschützer der Reisenden) und warten darauf, die Identität ihrer göttlichen Eltern zu erfahren und deren Beachtung zu erlangen.

Solche enttäuschten Götterkinder sind es, die sich wie Luke vermehrt von ihren Eltern und dem gesamten Olymp abzuwenden beginnen. Insbesondere die Idee von Fremdbestimmung durch göttliche Elternteile sowie die Nichtbeachtung durch die Olympier bringen viele Halbgötter dazu, sich dem verbannten Titanen Kronos anzuschliessen, der den Untergang des Olymps plant und die Welt ins Chaos stürzen will. Der alle fünf Bände umspannende Kampf gegen Kronos und seine Anhänger bedingt sich entsprechend vor allem durch das verantwortungslose Verhalten der Götter selbst, die sich kaum um ihre Kinder kümmern, weitgehend eine Nichteinmischungspolitik in die Belange Sterblicher betreiben, und die aber trotzdem absoluten Gehorsam von Menschen verlangen. Wenn Percy und seine Freunde für den Erhalt des Olymps kämpfen, geschieht dies letztlich nicht nur, um die Götter zu schützen und den Status Quo zu erhalten, sondern auch, um den bisher vernachlässigten Götterkindern mehr Ansehen zu verschaffen. Als Belohnung für ihre grossen Taten können die Kinder den Göttern schliesslich das Versprechen abringen, dass in Zukunft sämtliche Halbgötter von ihren göttlichen Eltern anerkannt werden sollen.

Als Percy – inzwischen sechzehnjährig – am Ende von *PJ 5* nach gewonnener Schlacht die Möglichkeit erhält, als Dank für seinen Dienst am Olymp selbst zum Gott zu werden, entscheidet er sich nach kurzem Zögern gegen die Apotheose und für menschliche Erfahrungen wie die Liebe oder das Älterwerden. Die Existenz als Gott bietet zwar Unsterblichkeit, grosse Macht und Ansehen, sie wird aber nicht wirklich als erstrebenswert dargestellt, wobei dies nicht zwingend als Absage an die Götterwelt zu verstehen ist. Vielmehr zeigt sich in Percys Entscheid für ein Leben als Halbgott – und damit als weiterhin zwischen den beiden Welten stehend – die Überwindung seines Wunsches, die Beachtung der Götter, insbesondere seines Vaters, zu erlangen.²⁴ Nicht zuletzt wird durch seine Entscheidung für die Sterblichkeit – und damit gegen das zeitlos-zyklische Geschichtsverständnis der Götter – Percys Gewissheit ausgedrückt, dass seine Abenteuer und Erfahrungen noch lange nicht zu Ende sind. Wie er selbst erklärt: „I’ve got a lot of life left to live. I’d hate to peak in my sophomore year.“²⁵

„Nothing divine about the gods“²⁶: Anne Ursus *The Cronus Chronicles*

Das Titelblatt von *The Immortal Fire* (2009)²⁷, dem letzten Band der *Cronus Chronicles*, ziert folgendes Rezensionssurteil: „Perfect series for fans of Rick Riordan’s ‚Percy Jackson and the Olympians‘

²⁴ Im Gegensatz zu anderen Göttern (z. B. Ares) wird Poseidon durchaus positiv dargestellt; zwar kann er nicht häufig aktiv an Percys Leben teilnehmen, doch sendet er seinem Sohn stets Hilfe, wenn er sie benötigt, und stellt ihm in *PJ 2* sogar einen Halbbruder, den Zyklop Tyson, zur Seite.

²⁵ *PJ 5*, 331.

²⁶ Ursu 2007, 433.

²⁷ Die drei Bände werden im Folgenden abgekürzt: *Shadow Thieves* (Ursu 2006) mit CC 1, *Siren Song* (Ursu 2007) mit CC 2 und *Immortal Fire* (Ursu 2009) mit CC 3.

books.“²⁸ Das Setting der Geschichte ist durchaus vergleichbar: In der gegenwärtigen Welt erfahren zwei 13-Jährige, dass die griechischen Mythen eben keine Mythen, sondern ‚wahr‘ seien und dass die griechische Götterwelt tatsächlich existiere,²⁹ was der Grossteil der Menschheit jedoch nicht weiss bzw. nicht wissen darf. Die involvierten Jugendlichen, Charlotte Mielswetzki und ihr Cousin Zachary ‚Zee‘ Miller, sind selbst zwar keine Halbgötter. Jeweils als Höhepunkt eines Bandes treffen sie aber nacheinander auf die drei höchsten griechischen Götter Hades, Poseidon und Zeus.³⁰ ‚Eingeweiht‘ werden die Kinder – auch hier nach einigen seltsamen Ereignissen – von ihrem Englischlehrer Mr. Metos. Dieser gehört den *Prometheans* an, die sich den Schutz der Menschheit (und damit die Geheimhaltung der Götterwelt) zur Aufgabe gemacht haben.

Die personale Erzählstimme stellt zwar Charlotte und (etwas weniger) Zee in den Mittelpunkt, folgt aber zwischendurch anderen Figuren, namentlich Charlottes und Zees Widersacher Philonecron, einem Halbgott/Halbdämon, der sich mit Zees (unfreiwilliger) Hilfe erst die Unterwelt und dann das Universum untertan machen will. Jeder der drei Hauptgötter – auf die sich die folgenden Ausführungen konzentrieren – erhält im ihm gewidmeten Band ein Kapitel mit einer Art an die LeserInnen gewandtem inneren Monolog. Der das ganze Werk prägende, leicht ironische Tonfall wird in diesen Kapiteln so verstärkt, dass die massiven Charakterschwächen des jeweiligen Gottes in vernünftiger Weise offenbar werden. Zudem werden einerseits bekannte Mythen raffend nacherzählt, wobei allerdings der Eindruck entsteht, dass in der Götterwelt in den letzten Jahrtausenden kaum etwas von Bedeutung passiert ist, da als ‚Vergangenheit der Götter‘ nur altbekannte Mythen referiert werden.³¹ Andererseits wird die Haltung der Götter zu den Menschen ausformuliert. So heisst es in CC 2:

„Since Poseidon is the second most powerful god in the whole Universe, you want to be as respectful to him as you possibly can be. Because you, after all, are a lowly mortal, no greater than sea scum on the tooth of a snaggle-toothed snake eel, of no more significance than a scale on the butt of a bottom-feeding dwarf suckermouth catfish, except the scum on the snake eel and the scale on the catfish butt both have the blessed privilege of a being of the sea and therefore created by Poseidon himself, whereas you were made by Prometheus, a mortal-loving Titan freak, and nobody asked Poseidon whether we needed humans anyway, [...]“³²

Poseidon wird als oberflächlicher, arroganter Despot dargestellt, für den Menschen überflüssig sind. Die CC-Reihe zeichnet insgesamt ein auffallend negatives Bild der Götter, das (aus menschlicher

²⁸ Als Quelle ist auf dem Titelblatt von CC 3 das *School Library Journal* angegeben.

²⁹ Impliziert wird dabei, dass dies einzig für die griechische Götterwelt zutrifft – so wandern alle Seelen der Verstorbenen ungeachtet ihrer Religionszugehörigkeit in den Hades.

³⁰ Im Vergleich zur *Percy Jackson*-Reihe ist die antike Götterwelt geografisch traditioneller verortet: Während es weltweit Eingänge zum Hades gibt (also auch in den USA, wo die Kinder wohnen), reisen die Kinder in CC 2 ins Mittelmeer und in CC 3 nach Griechenland zum Olymp.

³¹ Demgegenüber stehen moderne Objekte, die in die Götterwelt Eingang gefunden haben (z. B. Poseidons Yacht, Rezeption und Fahrstühle im Olymp), und die Modernisierung in den ‚Organisationsabläufen‘ der Götterrefugien – so sehnt sich Fährmann Chiron in einem als Industrialisierungskritik lesbaren Monolog nach der Zeit, als der Hades noch ein ‚Kleinbetrieb‘ war und bedauert Hades‘ Desinteresse an seinem ‚Grossunternehmen‘ Unterwelt (CC 1, 228–235).

³² CC 2, 141f.

Sicht) aus zwei Komponenten besteht: Die Götter sind zu inkompetent für ihren verantwortungsvollen ‚Job‘³³ und sie scheren sich keinen Deut um das Wohlergehen der Menschen bzw. das der toten Seelen in der Unterwelt (Hades). Aus ihrer selbstüberschätzenden Haltung heraus resultiert eine notorische Unterschätzung des Potenzials von Menschen. So kann keiner der drei Hauptgötter glauben, dass zwei sterbliche Kinder tatsächlich bis vor ihren Thron treten können. Als Philonecrons Schattenarmee Hades’ Stadt angreift, wird die Macht- und Ratlosigkeit des Herrschers der Unterwelt geradezu ausgestellt. Hades fragt nur (in Variationen) mehrmals, wie ‚das‘ möglich war, ohne aber handeln zu können, weil die Situation sein Vorstellungsvermögen von Grund auf übersteigt.³⁴ Die auf dem Olymp versammelten Gottheiten in CC 3 wirken vor allem gelangweilt und nur persönlichen (durchaus menschlichen) Interessen verpflichtet.³⁵ Durch Zeus’ Anordnung, dass die Götterwelt bei den Menschen nur als Fiktion bekannt sein darf, bleibt ihnen freilich nichts anderes übrig: Obschon sie selbst dies keineswegs bedauern, können sie in die menschlichen Geschehnisse höchstens marginal eingreifen und sind so ihrer ‚eigentlichen Funktion‘ enthoben.

Ihre Gleichgültigkeit wird den Göttern mehrmals explizit vorgeworfen. Schon als Mr. Metos die Kinder einweihet, meint er bitter: „The gods created man but do not help him. They’re like parents who abandon their children. Humanity is nothing but a plaything to them, and now, Philonecron is treating people like lab rats. The whole history of man is just like this [...]“³⁶ Dieser Vorwurf der ‚Kindsvernachlässigung‘ scheint indes nicht ganz gerechtfertigt, denn einer der zentral referierten antiken Mythen ist die Erschaffung der Menschen (und der Diebstahl des göttlichen Feuers) durch den Titan Prometheus, sodass die Götter in Bezug auf die Menschen tatsächlich keine Schöpfer- bzw. ‚Elternfunktion‘ haben, deren Erfüllung aber trotzdem von ihnen verlangt wird.

Allein durch ihre Existenz bzw. ihre Aufgabe, die Menschen zu beschützen, zeigen die *Prometheans* an, dass diese Gleichgültigkeit der Götter als Grausamkeit gewertet wird. Als der erboste Poseidon Charlotte fragt, warum die Sterblichen ihn kümmern sollten, die nicht damit zufrieden seien, ihn anzubeten, sondern stets etwas wollten, faucht sie: „Because you can.“³⁷ Sie formuliert also indirekt ein Credo der Verantwortung, dass nämlich grosse Macht für gute Zwecke auch *eingesetzt* werden sollte.

Die Herrschaft der drei Götter bzw. ihr Anrecht darauf wird mehrfach hinterfragt. Zusammengefasst werden die Erfahrungen und Erkenntnisse der Jugendlichen, als Zee schliesslich vor Zeus steht:

„Zee gritted his teeth and felt his fists ball up. He did not know what he had been expecting from Zeus; Hades had been inept and dithering, Poseidon had been [...] a narcissist with serious anger issues, and Zeus, Lord of the Universe, was just an overgrown, smirking bully. There was nothing divine about the gods, nothing noble, nothing that made them worthy of their power – except their power itself. They were just a bunch of immortals who happened to overthrow

³³ Hades kommt indes noch am besten weg, da er nicht als Gegner der Jugendlichen auftritt, sondern ihnen für die Rettung seines Reiches dankt und ihre Leistung gönnerhaft anerkennt (CC 1, 396).

³⁴ CC 1, 365–375.

³⁵ CC 3, 427–429: Die Götter verbringen ihre Zeit auf dem Olymp damit, Sudokus zu lösen, Modemagazine zu lesen oder zu dösen – „[...] they all looked bored to death“ (ebd., 429).

³⁶ CC 1, 203.

³⁷ CC 2, 334 (Hervorhebung im Original).

the previous batch of immortals who ruled the universe, that was all. Zee could not believe anyone had ever worshipped this worthless band of petty tyrants and spoiled brats.”³⁸

Mit Zees Ernüchterung wird den Göttern hier ihre Relevanz aufgrund ihrer charakterlichen Versäumnisse abgesprochen – und damit ihre Göttlichkeit gründlich demontiert.

Als mögliche positive Ausnahme nennt Charlotte bereits in CC 1 Persephone, Metos wischt dies aber beiseite.³⁹ In CC 3 stellt sich heraus, dass Persephone die Kinder für ihre Zwecke – Rache an den anderen Göttern für die Zwangsehe mit Hades – instrumentalisiert hat, indem sie Zee zum ‚Träger des Feuers‘ erwählt und ihn auf die Suche danach geführt hat. Durch die erneute Ausbreitung des promethianischen Feuers würde die Menschheit ihr Unwissen über die Götter verlieren, sodass sich diese zu ihrem Verdruss wieder mit den Menschen abgeben müssten. Beeindruckt von Zee, besinnt sich Persephone auf ihr nobleres Nebenziel, nämlich den toten Seelen zu helfen, und rettet Charlotte, als diese sich selbst opfert und vom Olymp herunterfällt, um Zeus davon abzuhalten, die gesamte Menschheit zu vernichten.⁴⁰ Obwohl sie sich als Helferin in der Not betätigt, bleibt die Hoffnungsfigur Persephone zumindest teilweise ebenfalls negativ behaftet.⁴¹

Nachdem auch der höchste Gott für die Kinder eine Enttäuschung darstellt, erkennt Charlotte entgegen ihren früheren Überlegungen, dass das Wissen über die Existenz der Götter für die Menschen nicht wünschenswert ist:

„And Zeus, Zeus was even worse than she had imagined him. She had misunderstood. She had no business being angry at the gods, for they did not deserve her notice. There was no hope they would be anything but petty and worthless. They were pathetic, cruel, horrible, and it was best to forget about them and let humanity try to struggle on for itself.”⁴²

Damit drehen Charlotte und Zee in gewisser Weise den Spiess um: Als Menschen treffen sie den bewussten Entschluss, den Göttern Gleichgültigkeit entgegenzubringen und ihr ‚geheimes Wissen‘ quasi ‚ungeschehen‘ zu machen.

Zu diesem Schluss will das Ende der Reihe freilich nicht recht passen. Analog zum Ende von CC 1, in dem die Kinder Hades‘ Thron vor Philonecron und seiner Schattenarmee aus den Seelen kranker Kinder gerettet haben, bleibt Zeus‘ Herrschaft in CC 3 schliesslich intakt. Selbst Poseidon, den Philonecron in eine Seegurke verwandelt hatte, erhält seine Macht zurück, um die ‚Ordnung‘ wieder herzustellen, die seine Geschöpfe ohne ihren Herrn beträchtlich stören. Tatsächlich bestünde durch den Teenager Steve, Zeus‘ Sohn mit einer menschlichen Frau, gemäss einer Prophezeiung die Möglichkeit, Zeus die Macht zu entreissen. Doch unter dem Eindruck seiner Begegnung mit der warmherzigen Charlotte beschliesst Steve, sich von niemandem instrumentalisieren zu lassen. Er verzichtet auf Zeus Macht, weil er nicht gegen seinen eigenen Willen handeln und lieber zurück

³⁸ CC 3, 433f.

³⁹ CC 1, 405.

⁴⁰ Spätestens dadurch, dass einzig Charlottes Selbstopfer Zeus umzustimmen vermag, wird offenbart, dass die moralischen Implikationen der Reihe klar der christlichen Heilslehre verpflichtet sind.

⁴¹ So wird nie thematisiert, dass sich die ‚Ice Queen‘ Persephone ihrem nach wie vor in sie verliebten Gatten Hades gegenüber etwas weniger eisig verhalten und so die Situation der Toten verbessern könnte.

⁴² CC 3, 461.

nach Hause möchte. Trotz allem sind die alten Götter für Charlotte und Zee letztlich der Gefahr einer Herrschaft Philonecrons – der die Menschen und die Götter gern leiden sähe – vorzuziehen.⁴³ Der Status quo wird also weitgehend bewahrt, der Glaube an die Götter nicht wieder installiert. Da Zeus als Gegenleistung verspricht, dass in Zukunft die Geister der Toten im Hades gut behandelt würden, machen die Kinder ihr Versäumnis aus CC 1 wieder gut und erfüllen ihre ‚Mission‘. Sie erreichen damit eine Verbesserung für das menschliche Nachleben in der jenseitigen Welt (bzw. des Seelenheils). Für die diesseitige Welt dagegen haben die Begegnungen der Hauptfiguren mit den Göttern insgesamt keine ‚systemverändernden‘ Konsequenzen.

„Let’s start at the End of Everything“⁴⁴: Joanne Harris’ *Runemarks* (2007)

*Runemarks*⁴⁵ (dt. *Feuervolk*) hat auf den ersten Blick wenig mit den bisher besprochenen Reihen gemeinsam: Der Roman ist nicht von der griechischen, sondern von der nordischen Mythologie inspiriert. Zudem spielt das Geschehen nicht in der Gegenwart, sondern in einer mittelalterlich-ruralen Fantasiewelt. Deren Ausgestaltung lehnt sich in der Konstruktion von neun Welten um die Welt-*esche* Yggdrasil mehr oder weniger an die Kosmologie der nordischen Mythologie an und in ihrer Darstellung der Mittenwelt (d. i. die Menschenwelt) an Britannien⁴⁶. So treten neben nordischen Gottheiten auch Kobolde auf, die ja eher keltischen Traditionen angehören.

Zauberei ist in dieser Welt wohlbekannt, sie wird aber im ländlichen Malbry, wo die Geschichte um die 14-jährige Halbwaise Maddy Smith beginnt,⁴⁷ äusserst ungern gesehen und totgeschwiegen; die kleinbürgerlichen Einwohner hegen eine solches Unbehagen gegen alles Zaubersche, dass auch Fantasie und Träume verpönt sind.⁴⁸ In dieser Umgebung hat die aufgeweckte, selbstbewusste Schmiedstochter Maddy einen schweren Stand, denn ein Runenmal auf ihrer Hand weist sie als zauberkräftig und damit als Unruhestifterin aus.

Ihr einziger Lehrer zur Förderung ihrer besonderen Fähigkeiten ist der jährlich durch die Gegend wandernde alte Einauge (One-Eye). Von ihm lernt sie die Zeichen der Runenschrift, mit deren Hilfe sich die Zauberei erst wirken lässt, und er erzählt ihr Geschichten aus dem *Elder Age*, der Vorzeit vor dem 500 Jahre zurückliegenden Weltuntergang, den Einauge *Ragnarók* nennt. Seit jener Umwälzung ist ein namenloser Gott im Aufstieg begriffen, welcher der Uralte (*Ancient of Days*) genannt wird und

⁴³ Vgl. CC 3, 466f.: Als Charlotte von Persephone erfährt, dass Philonecron mit Poseidons Dreizack auf dem Weg zu Zeus ist, um diesem die Herrschaft zu entreissen, denkt sie: „Philonecron had the trident? Wow, that couldn’t have worked out any worse. It would have been far better for humanity if Charlotte had just let Zeus destroy them than whatever Philonecron had in mind.“

⁴⁴ Harris 2008b, 261.

⁴⁵ Harris 2008b (orig. 2007), im Folgenden abgekürzt mit *RM*. Deutsche Ausgabe: Harris 2008a.

⁴⁶ Dies wird bereits in der dem Text vorangestellten Landkarte deutlich (*RM*, *Map of the Middle Worlds*).

⁴⁷ Wie es bei einem solchen Setting häufig der Fall ist, wird die Geschichte von einer allwissenden Erzählperson berichtet.

⁴⁸ Malbry erinnert daher an die Dorimaraner und die Feenfrüchte in Hope Mirrlees’ *Lud-in-the-Mist* (1926).

dessen Lehren von einem Orden gelehrter Glaubensmänner verbreitet werden.⁴⁹ Die ‚alten Götter‘ – die sich aus dem Sehergeschlecht der Asen sowie den Wanen zusammensetzen – sind seinerzeit bei *Ragnarök* den ihnen prophezeiten Tod gestorben und gelten weitherum als tot.

Im Lauf der Geschichte erweist sich dieses Wissen über die (Nicht-mehr-)Existenz der Götter als unvollständig. Nach und nach erfährt Maddy, dass nicht alle alten Götter aus der Welt sind. Zum ‚Augenöffner‘ wird die Begegnung (und beginnende Freundschaft) mit Loki: Trotz seiner Tarnung als (menschlicher) Glasbläserlehrling erkennt Maddy seine ‚wahre‘ göttliche Identität, was die Enthüllung Einauges als Odin nach sich zieht. Um den erneut drohenden Weltuntergang zu verhindern, weckt Maddy mit Lokis Hilfe die im Eis schlafenden Wanen und befreit schliesslich, im finalen Kampf an den Grenzen der Welten, mit Lokis Hilfe vier Asen aus der Unterwelt.

Ragnarök, in der nordischen Mythologie der noch bevorstehende Weltuntergang, ist hier bereits seit einem halben Jahrtausend Geschichte⁵⁰, sodass diese Ereignisse nun ebenfalls Teil der innerfiktional als historisch angesehenen Vorzeit sind, die auf der nordischen Mythologie beruht. Sie dienen zur Erklärung von Animositäten unter den Göttern oder als ‚Backstory‘.⁵¹ Ein mythologisches Element liefert auch das Motiv für den Bösewicht, denn der vermeintlich ‚neue‘ Gott ist letztlich ein ‚alter Bekannter‘: Der Namenlose ist niemand anderes als Mimir, der sich für seine ‚Sklassen‘-Zeit als Odins Ratgeber rächen und sich zum alleinigen Gott aufschwingen will, wozu er die Götter endgültig vernichten und in Maddys Körper eine neue Gestalt gewinnen will. Das Zeitverständnis ist auch hier ein zyklisches (worauf bereits die Weltesche als Verkörperung des Kreislaufs von Werden und Vergehen hindeutet), wie Einauge Maddy erläutert: „Since the world began – and it has begun many times, and many times ended, and been remade – [...] [e]verything lives – and dies – according to the laws of Order and Chaos, the twin forces that even gods cannot hope to withstand.“⁵²

Odin spricht hier bereits an, dass das Machtpotenzial der Götter *a priori* limitiert ist. In *RM* gibt es darüber hinaus für die göttlichen Kräfte Beschränkungen mehrfacher Art. Von Anfang an hängen die göttlichen Kräfte von den Runenmalen ihrer Träger ab. Runenmale zeigen zunächst eine Zugehörigkeit ihrer TrägerInnen zum ‚Feuervolk‘ (*Fieries*), das über Zauberkräfte verfügt; sie zieren Gottheiten, Menschen, Koolde und sogar Tiere. Unvollständige oder ‚umgekehrte‘ Runen bedeuten stark verminderte Zauberkräfte, ihre Unversehrtheit bezeugt die Stärke der göttlichen Kräfte. Da die Runenmale Odins und Lokis nach *Ragnarök* ebenfalls umgedreht worden sind, verfügen sie nurmehr über einen Teil ihrer Kräfte.⁵³ Warum jemand ein solches Runenmal besitzt oder nicht, wird nicht erklärt. Die dergestalt (Feuer-), ‚Gezeichneten‘ werden als *Fieries*, *Faeries* und manchmal auch

⁴⁹ Obwohl die Verbindung nie explizit genannt wird, trägt die Religion dieses namenlosen Gottes zweifellos Züge des Christentums. Die Examinatoren des Ordens erinnern an Inquisitoren, und zentrales Glaubenswerkzeug ist das *Good Book* (deutsch: ‚Buch der Bücher‘).

⁵⁰ *RM*, 103.

⁵¹ Besonders Loki, in der Mythologie wie in *RM* ein zwiespältiger, aber unverzichtbarer Charakter, wird so zu einer Figur mit Vergangenheit. Dies offenbart bereits das Personenverzeichnis: Alle Götter werden über ihre Beziehung zu Loki (aufgrund seiner früheren Missetaten) charakterisiert, während seinem Namen keinerlei Beschreibung folgt.

⁵² *RM*, 34.

⁵³ Die Wanen, deren Runenmale weder umgedreht noch verstümmelt sind, trifft die ‚Beschränkung‘ auf einer anderen Ebene: Trotz ihrer intakten Kräfte richten sie eher wenig oder eher aus Zufall etwas aus, da sie untereinander uneins sind und sich teilweise relativ kindisch verhalten (z. B. *RM*, 264f., 318).

Furies bezeichnet, ohne dass zwischen diesen Benennungen klar differenziert würde.⁵⁴ So antwortet Loki auf Maddys Frage, ob die Asen denn nicht Götter waren, wie folgt:

„Gods? Don't let *that* impress you. Anyone can be a god when he has enough worshippers. You don't even have to have powers anymore. In my time, I've seen theatre gods, gladiator gods, [...] – you people see goods everywhere. Gives you an excuse for not thinking yourselves.' [...] God's just a word, Maddy. Like *Fury*. Like *demon*. Just words people use for things they don't understand.“⁵⁵

In seinen etwas bitteren Worten spricht Loki, an dieser Stelle noch der verstossene Blutsbruder Odins, den Göttern ihre Exklusivität ab, indem er ihre Bezeichnung mit *Fury* und *demon* gleichsetzt; er impliziert sogar, dass Göttlichkeit weniger in der Natur der Sache, sondern in den Zuschreibungen der Menschen liegt, was danach aber nicht mehr angesprochen wird. Einauge formuliert in einer von Maddys Lehrstunden ähnliche Gedanken, als er erklärt, was mit den alten Göttern (also auch mit ihm selbst) geschehen ist: „[...] the old ones were forgotten. Maybe that proves they weren't gods at all.“⁵⁶

Obwohl die Göttlichkeit der Asen mehrmals in Zweifel gezogen wird, wird sie nie gänzlich verneint. Das göttliche Wesen der Asen und Wanen scheint vor allem darin zu bestehen, dass sie über grössere Zauberkräfte (unversehrte Runenmale) als alle andern sowie über weitgehende Immortalität verfügen und dass sie mehrere sogenannte *Aspects* oder Erscheinungsformen besitzen, darunter auch Tiergestalten und eine ‚lichtstrahlende‘ Göttergestalt. Hinzu kommt laut Odin das Verantwortungsgefühl, die Balance zwischen Ordnung und Chaos zu wahren.⁵⁷

Maddy ist, wie sich herausstellt und das Runenmal *Aesk* (die Esche) auf ihrer Hand beweist, der per Orakel in der Namensform Modi fälschlich als männlich prophezeite ‚neue Spross des Weltenbaums‘⁵⁸, Thors Tochter und damit selbst eine Asin. Bei ihr findet jedoch weniger eine *Gottwerdung* statt als eine Enthüllung ihrer ‚wahren‘ Abstammung. Das Wissen um ihre ‚Göttlichkeit‘ bleibt für Maddys charakterliche Entwicklung folgenlos, abgesehen davon, dass sie ihre Position in den Prophezeiungen auszufüllen versucht – die Götter scheinen bis auf ihre magischen Fähigkeiten und den Grenzüberschreitungen in Jenseitsreiche in ihrem Auftreten und Verhalten weitgehend Menschen zu entsprechen.⁵⁹

Die Rückkehr der Götter und ihr Sieg gegen den Namenlosen wendet zwar die etwas diffuse Gefahr ab, die von dessen Orden ausgeht. Trotzdem sind die Götter stets auf menschliche Hilfe angewiesen, um ihre (teilweise persönlichen) Ziele zu erreichen. Dies zeigt sich besonders am Ende, denn die Rückkehr der Asen aus der Unterwelt wäre ohne nicht-göttliche Hilfe unmöglich gewesen, da die

⁵⁴ RM, 106.

⁵⁵ RM, 98f.

⁵⁶ RM, 29.

⁵⁷ RM, 317.

⁵⁸ Thors Söhne Modi und Magni zählen in der nordischen Mythologie zu den Ragnarök-Überlebenden, die die neue Erde bewohnen werden.

⁵⁹ Nachdem Maddy in Loki einen Gott erkannt hat, ist sie erstaunt über die ‚Menschenhaftigkeit‘ Lokis und der Götter: „[...] his talk of the gods as if they were human beings – vulnerable, fallible, besieged – was especially difficult to accept. She had grown up with stories of the Seer-folk; [...], but [...] had never thought to meet one some day, to talk to one as an equal, [...] and have him standing in front of her, with a very human-looking welt across the bridge of his nose – a welt that her own mindbolt had caused ...“ (RM, 106).

vier Asen ‚Träger‘ für ihren *Aspect* benötigen. Da solche aber nur in beschränkter Zahl vor Ort sind, kommt es zu Kompromissen: Während Thor und Frigg zwei menschliche ‚Träger‘ finden, gelangt Tyr in den Kobold Zucker-und-Sack (*Sugar-and-Sack*), und Sif muss mit einem Schwein vorlieb nehmen, sodass nicht nur Menschen, sondern auch die Tiere und die Kbolde Partizipation an der Göttlichkeit erhalten. Wie diese ‚Symbiose‘ genau funktioniert, wird nur ansatzweise so erklärt, dass die Träger nun gleichzeitig sie selbst und eine Gottheit sind;⁶⁰ auch Maddy versteht sich nun als ‚Zweierwesen‘. Als Zucker-und-Sack, der sein ‚Glück‘ nicht fassen kann, protestiert: „*But I’m not me anymore*“, erklärt ihm Maddy: „Of course you are, [...]. You’ll carry his [Tyr’s] Aspect, but you’ll always be you. Just as I’ll always be Maddy Smith, though I’ll also be Modi, child of Thor.“⁶¹ Die ‚Gottwerdung‘ ist hier also keine Verwandlung von Mensch/Kobold/Tier in eine Gottheit, sondern die *Kombination* von Gottheit und Mensch/Kobold/Tier in einer Hülle, die verschiedene *Aspects* vereint.

Während sich Riordans und Ursus ProtagonistInnen schliesslich zumindest in gewisser Weise von den Göttern abwenden, kommt es in *Runemarks* zu mehr als nur einer Annäherung der Protagonistin an die Götter. Denn als Maddy am Ende den Tod ihrer Vaterfigur Einauge beklagt, wird ihr bei seiner Bestattungszeremonie folgendes klar:

„And now came the Aesir. [...]

These were her family, Maddy thought. Her father was there, and her grandmother; her allies and her friends. They shared her grief; they were bound to her, as she was to them, and she knew – suddenly and without any doubt – that whatever came, fair weather or foul, they would face it together.“⁶²

Trotz des Verlusts von Einauge kann Maddy positiv gestimmt in die Zukunft blicken, denn mit ihrer neu gefundenen göttlichen Familie wird die ehemalige Aussenseiterin Aufgaben wie den Wiederaufbau der zerstörten Himmelsburg Asgard in Angriff nehmen. Am Ende des Buches steht somit ein Neuanfang, was bei dem zyklischen Geschichtsverständnis auch ohne Fortsetzung durchaus passend erscheint – umso mehr, als auch die altnordische Eschatologie mit einem Neuanfang endet.

„We have gods?“⁶³: Scott Mebus’ *Gods of Manhattan*

Auch bei der Trilogie *Gods of Manhattan* von Scott Mebus ist ein Bezug zur *Percy Jackson*-Reihe auf der Titelseite zu finden. Rick Riordan selbst verleiht den Büchern mit einem lobenden Titelzitat sein ‚Gütesiegel‘: „An interesting new take on mythology in New York... A fast, exciting read.“⁶⁴ Im Vergleich zu den bisher besprochenen Beispielen unterscheidet sich diese Trilogie deutlich vom

⁶⁰ Eine ähnliche Kombination gibt es in Riordans *The Kane Chronicles* (ab 2010), in der es um ägyptische Mythologie geht: Die beiden Hauptfiguren, ein Geschwisterpaar, können als Pharaonen-Nachfahren Götter in sich aufnehmen, zugleich aber sich selbst bleiben.

⁶¹ RM, 500 (Hervorhebung im Original).

⁶² RM, 503.

⁶³ Mebus 2008, 68, im Folgenden abgekürzt mit *GoM 1*; die weiteren Bände werden abgekürzt: *Spirits in the Park* (Mebus 2009) mit *GoM 2* und *The Sorcerer’s Secret* (Mebus 2010) mit *GoM 3*.

⁶⁴ Titelseite Hardcoverausgabe *GoM 3*.

„traditionellen‘ Umgang mit Mythologie und Göttern, da sich Mebus nicht auf bestehende Mythologien und Götterfiguren beruft, sondern eine eigene Mythologie entwirft, die sich stark an die Geschichte New Yorks anlehnt.

Erzählt wird die Geschichte des 13-jährigen Rory Hennessy, der zusammen mit seiner 9-jährigen Schwester Bridget und einer hart arbeitenden, alleinerziehenden Mutter in eher ärmlichen Verhältnissen in Manhattan wohnt. An der Feier zu Bridgets neuntem Geburtstag begegnet Rory, der bisher immer stolz darauf war, jede Schwindelei durchschauen zu können, dem Zauberkünstler Hex, der tatsächlich magische Kräfte zu haben scheint – obwohl Rory dies *partout* nicht glauben will. Von dem Moment an fallen Rory zunehmend seltsame Dinge auf: von lebendigen Gargoyles, über Kakerlaken, die auf Ratten reiten, bis zu Indianern im Central Park. Hex weiht die Kinder schliesslich in das Geheimnis von Manhattan ein:

„There is a world all around you that most mortals cannot see. We call it Mannahatta. Some say it is the spirit world, while others believe it is the city itself dreaming, or rather *remembering*. If something or someone was important enough, loved enough, feared enough, imagined enough, *remembered* enough, then it is reborn here in Mannahatta. In turn, Mannahatta overlaps the everyday world and whispers in its ear, keeping the memories of the city alive. If something big happens in Mannahatta, a fight between spirits perhaps, it can wash over into the mortal world, causing everything from mild distress to riots and blackouts.“⁶⁵

Scott Mebus präsentiert in *Gods of Manhattan* ein zeitgenössisches New York, das sich mit einem fantastischen Gegenstück, der Geisterwelt Mannahatta, überschneidet, welches aber nur von Ausgewählten wahrgenommen werden kann. Der Übertritt nach Mannahatta steht dabei nicht jedem frei: ‚Normale‘ Menschen können dessen Bewohner nicht wahrnehmen. Wichtige, berühmte oder berüchtigte Bewohner New Yorks gelangen nach ihrem Tod nach Mannahatta, das auch Orte – legendäre Restaurants, historische Gebäude oder längst überbaute Schlachtfelder – beinhaltet.⁶⁶ Damit zeigt sich eine komplexe Gleichzeitigkeit verschiedener Epochen, indem etwa Soldaten aus verschiedenen Kriegen (vor allem aus Unabhängigkeitskrieg und Bürgerkrieg) neben *Socialites* aus den *Roaring Twenties* und Piraten aus dem 17. Jahrhundert auftreten.

In der Geisterwelt zeigt sich eine deutliche Hierarchie, denn während viele Bewohner Mannahattas als Geister im ‚alten New York‘ ihre bisherigen Tätigkeiten weiter verfolgen, steigen besonders wichtige bzw. einflussreiche Menschen zu Göttern auf. Deren Status als Gott beruht nicht auf einer religiösen Glaubensgrundlage, sondern auf der Tatsache, dass man sich noch an sie erinnert; umgekehrt können Götter aber auch wieder verschwinden, wenn sie in Vergessenheit geraten. So tauchen im Laufe der Buchreihe zahlreiche Namen auf, die ein jugendliches US-Publikum aus dem Geschichtsunterricht kennen dürfte. Neben Figuren aus der Gründerzeit New Yorks sind dies Politiker,

⁶⁵ *GoM* 1, 59.

⁶⁶ Die im ersten Band enthaltene Landkarte von der Insel Manhattan bzw. Mannahatta kann auf der offiziellen Website abgerufen werden und bietet zusätzliche Informationen zu den wichtigsten Orten in Mannahatta, <http://godsofmanhattan.com/>, 24.04.2011.

Musiker, Schriftsteller, Sportler oder Berühmtheiten aus Medien und Gesellschaft.⁶⁷ Tatsächlich göttliche Kräfte haben diese Götter nicht; sie sind eher als eine Art Schutzengel zu verstehen: Peter Stuyvesant etwa ist als *God of Things Were Better in the Old Days* dafür verantwortlich, dass die Menschen die Vergangenheit nicht vergessen und ihre Wertvorstellungen nicht verlieren.

Die Fäden in Mannahatta zieht jedoch der Bürgermeisterberater Willem Kieft, der als historische Figur im 17. Jahrhundert für Massaker an amerikanischen Ureinwohnern verantwortlich war und auch in Mannahatta Intrigen gegen den ansässigen Indianerstamm der Munsees spinnt. Wie im Laufe der Trilogie bekannt wird, mussten sich die Götter mit der Insel Mannahatta verbinden, um nicht vom Land vertrieben zu werden. Mit Magie wurde ein Pakt geschlossen, der die Götter durch ihr Blut an spezifische Gegenden in New York bindet.⁶⁸ Durch eine List veranlasste Willem Kieft, dass die friedlichen Munsee-Indianer vor über hundert Jahren in einer magischen Falle im Central Park eingeschlossen wurden. Diese Falle droht nun, die Insel Manhattan und damit auch Mannahatta zu zerstören, weshalb Hex – eigentlich der Politiker und Verräter Aaron Burr, der einst selbst ein Gott war – Rory für seine eigenen dubiosen Zwecke benutzen will.

Rory hat die Fähigkeiten, die Indianer aus der Falle zu befreien, da er das letzte *Light* in New York ist und unter anderem die seltene Gabe hat, Verborgenes zu sehen. Auch hier zeigt sich das in *urban fantasy* häufig thematisierte Konzept einer besonderen Sehfähigkeit, die nur Auserwählten den Zugang zur fantastischen Welt ermöglicht. Wie Hex erklärt:

„But though we watch over them, most mortals never see Mannahatta. This might sound strange, but I believe it's because it is too *true*. People don't want to see the truth. They'd rather live in a fog. They don't want to see the chips in the paint or the bums on the street. So they close their eyes to it, without knowing it. But it's the nature of a Light to see through all illusion to the truth, to face the truth and point it out to others. So you, out of all the mortals in the city, can see through to Mannahatta.“⁶⁹

Rory hat nicht nur wie Percy Jackson die Fähigkeit, durch den *fog* (schon auf semantischer Ebene sehr nahe bei Riordans *mist*) zu sehen, sondern ist zusätzlich in der Lage, Aussenstehende einzuweihen und sie durch die Vermittlung des nötigen Wissens ebenfalls sehen zu lassen. Dies ist letztlich auch Rorys wahre Berufung, denn er löst zusammen mit seiner Schwester das Rätsel um die Entstehung der Göttergesellschaft und deren grausame Verbannung der Munsees auf.

Wohl nicht zufällig sind es jugendliche Helden, die versuchen, einen Krieg zwischen Göttern und Munsees zu verhindern, und sich für eine friedliche Lösung einsetzen. Zwar haben sie nur wenig gesellschaftlichen Einfluss und Macht, sie machen dieses Manko jedoch durch Idealismus, Mitgefühl und Loyalität wett: Neben Rory und Bridget schliessen sich auch die junge Munsee-Schamanin Soka und die Mitglieder der Rattlewatch, einer Gruppe von Unruhestiftenden (bestehend aus den Kindern der Götter), dem Kampf gegen Willem Kieft an. Im Gegensatz zur *Percy Jackson*-Reihe sind die

⁶⁷ Einige der Götteraufgaben wirken recht skurril: So gibt es den *God of Snappy Tunes* (George Gershwin), den *God of Rabble Politics and Back Alley Deals* (Boss Tweed), den *God of Unappreciated Explorers* (Giovanni da Verrazano) und den *God of Leaders Who Look the Other Way* (Jimmy Walker).

⁶⁸ „Blood“ wird im Figuren- und Begriffsverzeichnis zu Beginn jedes Buches wie folgt definiert: „The restriction of a divine being to the boroughs where his or her mortal self was known to dwell. For example, a god whose mortal self lived in the Bronx possesses ‚Bronx blood‘“ (*GoM* 1, unpag.).

⁶⁹ *GoM* 1, 59f.

Kinder der Götter hier keine Halbgötter; der Konflikt mit ihren göttlichen Eltern bzw. den untätigen übrigen Götterkindern ist jedoch ähnlich:

„Most of the children of the gods are spoiled little rich kids. They lounge around all day, go to their stupid little parties, and gossip about one another behind their backs. It's sickening. We look like teenagers because we act like teenagers. Selfish and unable to grow up. But some of us want to be a part of something bigger. Some of us want to take a stand.“⁷⁰

Wie sich herausstellt, ist auch Rorys und Bridgets verschollener Vater Henry Hennessy ein Angehöriger Mannahattas – obwohl er nicht tot ist. In Wahrheit ist er Henry Hudson, Entdecker der Insel Manhattan aus dem 16./17. Jahrhundert. Weil er deren Lage an die Kolonialisten verriet, wurde er durch Munsee-Magie zu ewigem Leben verflucht. Nur mit seiner Hilfe konnte Willem Kieft – der ebenfalls nicht tot und damit kein Gott ist – sein Leben verlängern und seinen Plan in die Tat umsetzen, die Götter zu töten und deren Macht zu übernehmen. Da mithilfe magischer Messer Götter ermordet werden und deren Kräfte an andere weitergegeben werden können, indem man deren Medaillons – die Insignien der Götter – überstreift, wird nach der anfänglich starren Hierarchie Mannahattas plötzlich eine Art soziale Mobilität möglich. *Gods of Manhattan* unterscheidet sich so von den zuvor besprochenen Werken nicht nur durch die Verwendung historischer Persönlichkeiten als neue Götter, sondern explizit auch durch die fließenden Übergänge zwischen Menschen und Göttern, da ein Auf- und Abstieg in mehrfacher Weise möglich ist.⁷¹

Besonders auffällig sind die zahllosen geschichtlichen Anspielungen; insbesondere *GoM 3*, in dem die Jugendlichen die Wahrheit über den Pakt der Götter mit dem Land Mannahatta und die Munsee-Fälle erfahren müssen, wirkt dabei wie eine fantastisch überhöhte Schnitzeljagd quer durch die Geschichte New Yorks. Auf der Suche nach den Seiten eines Tagebuchs kann die Errichtung bedeutender Gebäude und Brücken beobachtet werden, die Protagonisten treffen auf viele Berühmtheiten und erleben faktisch im Zeitraffer die Geschichte New Yorks hautnah mit. Bei aller Liebe zur Geschichte der Stadt werden auch die negativen Seiten der Besiedlung New Yorks gezeigt, etwa wenn wiederholt die grausame Behandlung, Verdrängung und Vernichtung der amerikanischen Ureinwohner angeprangert wird.

Die Gleichzeitigkeit verschiedener Epochen Mannahattas vermittelt zwar zunehmend den Eindruck ewigen Stillstandes, das Ende der Trilogie verheisst jedoch auch deutliche Reformen in der Götterwelt, als die – stark dezimierte – Götterschar nach beendetem Konflikt nun endlich auch Vertreter der Nichtgötter in den Götterrat aufnimmt. So kommentiert Peter Stuyvesant die Benennung seines Sohnes Nicholas mit progressiver Zustimmung: „It's true this city has gone to the dogs since my day, but you have to move with the times, or so they tell me.“⁷² Und auch für Rory kündigt das Ende eine positive Zukunft an, wie ihn Soka freundlich erinnert:

„You are not alone, Rory Hennessy! You have a sister who loves you, a mother who would do anything for you, and a father who's returned from the dead! You have friends who care about you, even

⁷⁰ *GoM 1*, 264,

⁷¹ In *GoM 3* gibt es sogar ‚Mehrfachgötter‘, die mehrere Medaillons tragen und entsprechend zusätzliche Aufgaben haben.

⁷² *GoM 3*, 368.

if you can't take them outside the city limits. You belong in Mannahatta, and you belong in Manhattan. People straddle two worlds all the time."⁷³

Durch die Auflösung allzu strenger Hierarchien und die neu entstandenen freundschaftlichen bzw. familiären Beziehungen zwischen Menschen, Göttern, Götterkindern und Munsees, die über kulturelle und sogar Weltgrenzen hinausgehen, lässt sich wohl auch das Ideal einer multikulturellen Gesellschaft erkennen, in der Diversität wünschenswert ist und das Leben eines jeden bereichert. Mebus spielt damit wohl nicht zuletzt auch auf den Schmelztiegel-Charakter an, welcher New York seit jeher nachgesagt wird, womit eine weitere Form des Mythos um die Grossstadt Eingang in seine Buchreihe findet.

Fazit

Die Vermittlung der mythischen Geschichten – respektive im Falle von *Gods of Manhattan* von historischem Wissen – ist sämtlichen hier besprochenen Werken ein wichtiges Anliegen. Dies geschieht auf verschiedenen Ebenen: Zum einen gibt es kurze, in den Text eingeschaltete Nacherzählungen, die als Geschehnisse aus der Vorzeit vor allem der Charakterisierung der Götter und ihren Beziehungen untereinander dienen und die sowohl relativ ‚vorlagengetreu‘ als auch variierend oder sogar korrigierend präsentiert werden können. Zum anderen haben die ProtagonistInnen mehrmals Rollen in einem Handlungsablauf zu erfüllen, der klar als Variation eines mythischen Geschehens zu erkennen (und teilweise explizit als solche markiert) ist. Die Wiederaufnahme und Aneignung der überlieferten mythologischen Geschichten in neuer Situierung führt in den vier Erzählkomplexen zu einem zyklischen Verständnis von Zeit und Zeitlichkeit.

Gerade in Weltentwürfen, welche die ‚moderne Welt‘ der Gegenwart als Ausgangspunkt nehmen, fällt auf, dass die zur Charakterisierung der Götter referierten mythologischen Elemente den ‚klassischen‘ Stoffversionen folgen: Konflikte zwischen Göttern beruhen offenbar auch im 21. Jahrhundert noch immer auf denselben ‚alten Geschichten‘; Beziehungen zwischen Göttern bleiben ungeachtet der vergangenen Jahrhunderte auf dem Stand der jeweiligen ‚klassischen‘ Mythologie.⁷⁴ Trotz der dem Zeitgeist angepassten Requisiten und der neuen zeitlichen Umgebung, die vordergründig eine ‚Modernisierung‘ bedeuten, unterliegen die Göttercharaktere daher einer Art Stillstand. Die Götterwelt wird zwar als vergangen gekennzeichnet – sie wird aber dennoch letztlich stets erhalten oder wiederhergestellt. Kontrastiert wird das zyklische Zeitverständnis dadurch, dass die final bewahrte Götterordnung für die jugendlichen ProtagonistInnen keinen Stillstand bedeutet. Denn diese stehen ausnahmslos für Individualität, Selbstbestimmung und Zeitlichkeit, weshalb am Ende auch Reformen oder ein Neuanfang möglich sind.

Unterschiede gibt es vor allem in den Beziehungen zwischen Göttern und Menschen. In der *Percy Jackson*-Reihe wirken diese bei aller Aktualisierung fast traditionell, wenn die Halbgötter etwa für oder gegen ihre göttlichen Vorfahren kämpfen müssen. Indem Götter explizit als Eltern der Halb-

⁷³ GoM 3, 370.

⁷⁴ Obwohl das Geschehen in *Runemarks* nicht in der zeitgenössischen Gegenwart angesiedelt ist, gilt dies auch hier, da die Götter (ausser Odin, Loki und Mimir) 500 Jahre geschlafen haben oder in der Unterwelt waren.

götter gezeigt werden, verlieren sie etwas von ihrer Entrücktheit und werden vermenschlicht. In den *Cronus Chronicles* dagegen wird den Göttern eine klare Absage erteilt: Obwohl die Götter ihre Positionen behalten, werden ihre Macht und Erhabenheit demontiert – sie werden nicht nur als reich an (menschlichen) Charakterfehlern beschrieben, sondern sind auch auf die Hilfe zweier menschlicher Jugendlicher zur Wahrung ihrer Macht angewiesen. Bei *Runemarks* beginnen die Grenzen zwischen Göttern und Menschen zunehmend zu verwischen, da zwischen Magiebegabung und Göttlichkeit nur ein gradueller Unterschied zu bestehen scheint und sich die Asen am Ende mit einem Trägerwesen vereinen müssen. In *Gods of Manhattan* schliesslich kommt es fast schon zur Auflösung eines Konzeptes von Göttern, da zum einen keine bestehende Mythologie herbeigezogen wird und zum anderen potenziell jeder zum Gott werden und diesen Status auch wieder verlieren kann.

So unterschiedlich die besprochenen Werke auch sind, die Götter erweisen sich letztlich trotz ihrer Macht als Wesen mit deutlich menschlichen Schwächen, wodurch sie ihre Exklusivität einbüßen. Demgegenüber treten die Menschen zunehmend emanzipiert auf und sind den Göttern nicht selten sogar überlegen. Dies bedingt sich wohl auch dadurch, dass ausser in Ursus Reihe stets eine familiäre Verbindung zu den Göttern besteht, die anfangs nicht bekannt ist. Das jeweilige Happy-End aber bedeutet für die jugendlichen Hauptfiguren auch die Zusammenführung oder Anerkennung in der ‚göttlichen‘ Familie – sodass die Götter wiederum als fester Bestandteil einer menschlichen Familie mit den Jugendlichen verbunden sind. Durch eine solche Nähe scheint die Existenz von entrückten, allmächtigen Gottheiten indes kaum mehr möglich.

Bibliographie

Primärliteratur

- Harris, Joanne: Feuervolk. Aus dem Englischen von Katharina Orgaß und Gerald Jung. München: cbj (Random House) 2008a.
- Harris, Joanne: Runemarks. London: Corgi (Random House Children's Books) 2008b (2007).
- Mebus, Scott: Gods of Manhattan. New York u. a.: Puffin 2008 (Gods of Manhattan, 1).
- Mebus, Scott: Spirits in the Park. New York u. a.: Puffin 2009 (Gods of Manhattan, 2).
- Mebus, Scott: The Sorcerer's Secret. New York u. a.: Dutton's Children's Books 2010 (Gods of Manhattan, 3).
- Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief. (Dt. Percy Jackson: Diebe im Olymp), Chris Columbus, USA 2010. (Blu-ray/DVD: Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Lightning Thief. London: Puffin Books, 2005 (Percy Jackson, 1).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Sea of Monsters. London: Puffin Books, 2006 (Percy Jackson, 2).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Titan's Curse. London: Puffin Books, 2007 (Percy Jackson, 3).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Battle of the Labyrinth. London: Puffin Books, 2008 (Percy Jackson, 4).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Last Olympian. London: Puffin Books, 2009 (Percy Jackson, 5).
- Ursu, Anne: The Shadow Thieves. New York, London, Toronto, Sidney: Atheneum 2007 (The Cronus Chronicles, 1).

Ursu, Anne: *The Siren Song*. New York, London, Toronto, Sidney: Atheneum 2008 (The Cronus Chronicles, 2).

Ursu, Anne: *The Immortal Fire*. New York, London, Toronto, Sidney: Atheneum 2010 (The Cronus Chronicles, 3).

Sekundärliteratur

Brüggemann, Theodor: Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur. In: *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur. Personen-, Länder- und Sachartikel zu Geschichte und Gegenwart der Kinder- und Jugendliteratur*. Hg. von Klaus Doderer. Bd. 2. Weinheim, Basel: Beltz 1977, 526–529.

Clute, John: Urban Fantasy. In: Clute, John/Grant, John (Hg.): *Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1997, 975.

Fonseca, Tony: Mythological Creatures. In: S. T. Joshi und Stefan Dziemianowicz: *Supernatural Literature of the World: An Encyclopedia*. Westport: Greenwood Press 2005, 829–831.

Frenzel, Elisabeth: Gott auf Erdenbesuch. In: Dies.: *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. 6., überarb. u. erg. Aufl. Stuttgart: Kröner 2008, 277–289.

Adlard, Mark: Gods. In: John Clute und John Grant (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Press 1997a, 415.

Adlard, Mark: Myths. In: John Clute und John Grant (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Press 1997b, 675f.

Müller, Helmut: Phantastische Erzählung. In: Doderer, Klaus (Hg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur: Personen-, Länder- und Sachartikel zu Geschichte und Gegenwart der Kinder- und Jugendliteratur*, Bd. 3. Weinheim/Basel: Beltz, 1979, 37–40.

Nicholls, Peter: Conceptual Breakthrough. In: John Clute und Peter Nicholls (Hg.): *Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999a, 254–257.

Nicholls, Peter: Gods and Demons. In: John Clute und Peter Nicholls (Hg.): *Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999b, 500–503.

Nicholls, Peter: Mythology. In: John Clute und Peter Nicholls (Hg.): *Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999c, 849–853.

Riordan, Rick: Introduction. In: Riordan, Rick/Wilson, Leah (Hg.): *Demigods and Monsters. Your favorite authors on Rick Riordan's Percy Jackson and the Olympians*. Dallas: BenBella Books [2009], v–x.

Rutenfranz, Maria: *Götter, Helden, Menschen. Rezeption und Adaption antiker Mythologie in der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt a.M.: Lang 2004.

Stephens, John: Myths. In: Zipes, Jack (Hg.): *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*. Bd. 3. Oxford: University Press 2006, S. 127–131.

Vöhler, Martin, Bernd Seidensticker und Wolfgang Emmerich: Zum Begriff der Mythenkorrektur. In: Dies. (Hg.): *Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption*. Berlin, New York: de Gruyter 2005 (Spektrum Literaturwissenschaft – Komparatistische Studien 3), 1–18.

Internetquellen

<http://godsofmanhattan.com/>, 24.04.2011.

<http://www.cronuschronicles.com/>, 20.02.2011.

<http://www.joanne-harris.co.uk/v3site/books/runemarks/index.html>, 20.02.2011.

<http://www.rickriordan.com/home.aspx>, 24.04.2011.

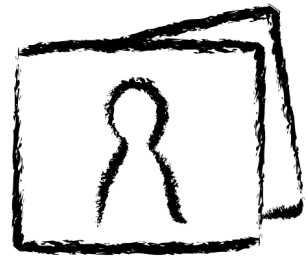
<http://www.runemarks.co.uk/>, 20.02.2011.

Zusammenfassung

Die Vermittlung mythischer Geschichten ist englischsprachigen Jugendbüchern aus dem Zeitraum von 2005 bis 2010, in denen jugendliche ProtagonistInnen Göttern und Göttinnen begegnen, ein wichtiges Anliegen. Umgesetzt wird dies einerseits mit in den Text eingeschalteten Nacherzählungen, die in unterschiedlichem Mass Variationen und Umwertungen unterliegen. Andererseits übernehmen die ProtagonistInnen Aufgaben, die klar Variationen mythischer Heldentaten darstellen. In den untersuchten Werken – Rick Riordans *Percy Jackson*-Reihe, die Trilogien *Cronus Chronicles* von Anne Ursu und *Gods of Manhattan* von Scott Mebus sowie Joanne Harris' Roman *Runemarks* – zeigt sich ein zyklisches Verständnis von Zeit und Zeitlichkeit. Die dargestellten Gottheiten werden durch Vorzeit(lichkeit) charakterisiert. Trotz vordergründiger ‚Modernisierung‘ (u. a. durch dem Zeitgeist angepasste Requisiten) unterliegen die Göttercharaktere einer Art Stillstand: Zur Erklärung von Konflikten werden die bekannten mythologischen Geschichten herangezogen, und seit der „mythischen Vorzeit“ scheint sich keine Entwicklung ereignet zu haben. Kontrastiert wird dieses zyklische Zeitverständnis durch die jugendlichen ProtagonistInnen, die sich zu selbstbewussten Individuen entwickeln und sich gegen göttliche Mächte zu behaupten wissen.

Bedeutsam sind die (persönlichen) Beziehungen zwischen Göttern und Menschen. In der *Percy Jackson*-Reihe wirken diese bei aller Aktualisierung fast traditionell, wenn die jugendlichen Halbgötter für oder gegen ihre göttlichen Vorfahren kämpfen müssen. Indem Götter explizit als Eltern der Halbgötter gezeigt werden, verlieren sie etwas von ihrer Entrücktheit und werden vermenschlicht. In den *Cronus Chronicles* dagegen wird den Göttern eine klare Absage erteilt: Ihre Macht und Erhabenheit wird demontiert, indem sie mit vielen ‚Charakterfehlern‘ behaftet gezeigt werden und zur Wahrung ihrer Macht auf die Hilfe zweier menschlicher Jugendlicher angewiesen sind. Bei *Runemarks* verwischen sich die Grenzen zwischen Göttern und Menschen. Magiebegabung und Göttlichkeit trennt nur ein gradueller Unterschied; Gott und Mensch können sich in einem Körper vereinen. In *Gods of Manhattan* schliesslich kommt es fast zur Auflösung des Götterbegriffs, da keine bestehende Mythologie herbeigezogen wird und zudem potentiell jeder zum Gott werden und diesen Status auch wieder verlieren kann.

Die Götter erweisen sich in allen Werken trotz ihrer Macht als Wesen mit menschlichen Schwächen, auf die Hilfe der menschlichen Jugendlichen angewiesen. Dadurch büssen sie ihre Exklusivität ein, während die Menschen emanzipiert auftreten und ihnen (mindestens) auf Augenhöhe begegnen.



Spielen mit Geschichte – Living History in populären Kindermedien

Von Helmut Groschwitz

Living History, gespielte Geschichte, erfreut sich seit Jahren in vielfältigen Kontexten einer grossen Beliebtheit¹ und wurde als Form der Inszenierung und didaktischen Vermittlung von Geschichtsbildern im Museum intensiv diskutiert.² Die hierbei geführten Diskussionen um Authentizität und die Veränderungen der Institution Museum behandeln dabei stets erwachsene Akteure. Während in den bildlichen Darstellungen Kinder stets eine wichtige Positionierung einnehmen, tauchen sie aber im fachlichen Diskurs nur am Rande auf.

Dabei scheint doch gerade das Spiel mit Geschichte für Kinder prädestiniert zu sein. Viele können sich bestimmt aus der eigenen Lebensgeschichte an Spiele als Burgfräulein oder Ritter erinnern. Der Markt an Kostümen für historisierende Figuren ist nicht nur zur Fastnacht gut bestückt. Und Läden und Märkte der Living History-Szene³ bieten zudem ein reiches Kindersortiment von Holzschertern und Papprüstungen bis hin zum Morgenstern aus Plüsch. Schliesslich ist die passive wie aktive Präsenz von Kindern und Jugendlichen auf Living History-Events augenfällig. (Abb. 1, 2 und 3)



Abb. 1: Militärhistorische Vorführungen aus der Napoleonischen Zeit, Reenactment im Freilichtmuseum Gottersdorf, Pfingsten 2008 (Foto: Groschwitz)

Abb. 2: Mittelaltermarkt in Regensburg 2008, eine Familie, die als Gruppe in verbindender Gewandung auftritt (Foto: Groschwitz)

Abb. 3: Mittelaltermarkt in Regensburg 2008, nach den experimentellen Waffenvorführungen der Gruppe evocatio ratisbonensis sind deren Mitglieder im Gespräch mit dem interessierten Publikum (Foto: Groschwitz)

¹ Vgl. Anderson 1984; Bendix 2000, 253-268; Blomann 2007; Drieschner 2005, 31-61; Fenske 2007, 85-105; Goodacre, Baldwin 2002; Hoffmann 2005; Kagel 2006, 77-88; Krug-Richter 2009, 53-75; Schindler 2003.

² Vgl. Duisberg 2008. Carstensen, Meiners, Mohrmann 2008.

³ Zum Begriff der Szene im Kontext von Living History vgl. Groschwitz 2010, 153f.

Auch in museumspädagogischen Programmen ist gespielte Geschichte verbreitet. Als Beispiel sei hier das Kinder- und Schulprogramm der Agentur „Culthea“ in Regensburg genannt. Unter anderem werden hier angeboten: Interaktive Führung in der Abteilung für Vor- und Frühgeschichte mit Workshops zum Nachbau von Gebrauchsgegenständen, der Nachahmung von Höhlenmalerei, der Nachformung von Schmuck und Amuletten; interaktive Führung in der Römerabteilung mit antiken Schreibtechniken, dem Tragen von römischer Tracht und Mode, antiken Spielen, dem Bau eines römischen Rundbogens sowie der Gestaltung eines Mosaiks; interaktive Führung in der Mittelalterabteilung mit Workshops zur Papierherstellung, zu Steinmetzarbeiten, der Rekonstruktion der Befestigungsanlagen aus Papier sowie der Gestaltung von Wappen auf Sperrholzschilden.⁴ Ähnliche Beispiele lassen sich an weiteren Orten finden.

Andererseits werden die Möglichkeiten der didaktischen Vermittlung von Geschichtsbildern und von Geschichtsbewusstsein kontrovers diskutiert.⁵ Auf der einen Seite wird das Alter für die Entwicklung historischen Bewusstseins bis etwa 20 angegeben und im Grundschulbereich ein Geschichtsunterricht als verfrüht abgelehnt; andere empirische Untersuchungen zeigen, dass der Grad des Geschichtsbewusstseins, der präferierten historischen Schicht sowie der Interessen an der Auseinandersetzung mit historischen Lebenswelten sich in den ersten vier Schuljahren stark verändern und entwickeln.

Da Living History als performatives Nachempfinden historischer Lebenswelten ein Geschichtsbewusstsein sowie das Bedürfnis nach einem (experimentellen) Nacherleben voraussetzt, muss gefragt werden, in welchem Alter die dafür nötigen kognitiven und sprachlichen Voraussetzungen gegeben sind. Die Pädagogin Monika Pape schreibt hierzu, Wesensmerkmale von Geschichtsbewusstsein seien die

„Herstellung eines Zusammenhanges von Erinnerung an die Vergangenheit, Verstehen der Gegenwart und Erwartung der Zukunft durch produktive Deutung von Zeiterfahrungen. Geschichtsbewusstsein ist also mehr und anderes als das Bewusstsein von der Vergangenheit. Als basale Voraussetzungen gelten mindestens rudimentäre Wissensbestände, Sprachvermögen sowie verschiedene kognitive Kompetenzen - insbesondere die Ausbildung von Zeit-, Wirklichkeits- und Historizitätsbewusstsein - sowie die Fähigkeiten zum Perspektivenwechsel.“⁶

Interessanterweise wird eine „Art urwüchsiges Interesse an Geschichte, das sich auf Andersartiges, Rätselhaftes und Abenteuerliches richtet“⁷ festgestellt, wobei das Interesse bei den ViertklässlerInnen genderspezifisch unterschiedlich ist: „im Verhältnis zeigen die Jungen mehr Begeisterung für Geschichte als die Mädchen.“⁸ Ebenso verändere sich die Vermischung von „realen“ und „fiktiven“ Elementen:

⁴ <http://www.culthea.de>, 14.05.2011.

⁵ Pape 2008 (der Aufsatz ist die Zusammenfassung des Dissertationsprojektes der Autorin); Trevisan 2002; Rox-Helmer 2006; vgl. auch Lanzl 2008 als Beispiel für eine der wenigen Arbeiten auf diesem Gebiet im Fach Volkskunde.

⁶ Pape 2008, 2.

⁷ Pape 2008, 3.

⁸ Pape 2008, 4.

„Die SchulanfängerInnen klassifizieren primär nach ihrem Augenschein, im Sinne von ‚alles, was ich gesehen habe, gibt bzw. gab es wirklich‘ [...]. Gleichzeitig füllen sie vielfach ihre Kenntnislücken mit imaginären Elementen auf, um inhaltlich zusammenhängende Szenarien konstruieren zu können. [...] Der Einfluss fiktiver Elemente in Zeichentrickfilmen [...], Comics [...], Märchen (z.B. Dornröschen, Schneewittchen), phantastischen Erzählungen [...] auf das Wirklichkeitsbewusstsein nimmt daher mit höherem Lebensalter deutlich ab.“⁹

Durch diese Veränderungen des historischen Bewusstseins zwischen ca. sechs und zehn Jahren sind damit die Anforderungen an Kinderliteratur und die Möglichkeiten einer Inszenierung von Geschichte sehr unterschiedlich. Deutliche Umorientierungen erfolgen auch durch die in diesem Zeitraum erlangte Lesefähigkeit, die die Art der Rezeption und Interaktion (z.B. mit den Eltern oder Lehrern) deutlich verändert.

Mit welchen Medien erfolgt der Kontakt zu Geschichtsbildern und konkreter zu Living History für Kinder? Hier ist festzuhalten, dass Kindern weniger Medien und Netzwerke zur Verfügung stehen, als dies bei erwachsenen Akteuren der Fall ist. Primär sind dies Kindergarten und Schule, Museums(vor)führungen und Events (z.B. Mittelaltermärkte), Kinderbücher, Comics¹⁰, Fernsehsendungen und -serien¹¹ sowie Menschen im persönlichen Umfeld, die als „Menschmedien“ (Werner Faulstich) fungieren. Hinzu kommen Spielzeuge und Kostümierungen als Repräsentationen von Geschichtsbildern. Es fehlen für Kinder also der direkte Zugang zu wissenschaftlicher Literatur, Methodik und historischen Quellen als Anschauungsmaterial und Gradmesser der Authentifizierung der Inszenierung.

Exemplarisch soll im Folgenden die Darstellung und Vermittlung von Geschichtsbildern in Verbindung mit den Umsetzungsanregungen für Living History in Kindermedien aufgezeigt werden.¹² Dass es andere Epochen gegeben hat, wird auf sehr unterschiedliche Weise in Kinderbüchern eingeführt. Hier ein paar Beispiele, die für die Bildung von Geschichtsbildern geeignet sind, aber keine direkten Handlungsoptionen anbieten.

Bei den Büchern und der Zeichentrickserie *Kleine Prinzessin*¹³ wird mit einer Bricolage historisierender Elemente (Burg, Uniformen, Krone) gearbeitet, die aber weder thematisiert werden noch eine klare zeitliche Zuordnung ermöglichen (Abb. 4). Beim *Rosa Gespenst*¹⁴ werden erste Wissens Elemente vermittelt (welche Möglichkeiten gibt es, weiss zu werden), auch hier erscheint der stereotype historisierende Rahmen der Burg entzeitlicht und enträumlicht und erinnert eher an heutige musealisierte Inszenierungen (Abb. 5).

⁹ Pape 2008, 7.

¹⁰ Z.B. *Asterix, Prinz Eisenherz*.

¹¹ Z.B. *Wickie und die starken Männer*. TV-Serie, Deutschland/Österreich/Japan 1972–74; Steven Spielberg: *In einem Land vor unserer Zeit*. Zeichentrickfilm USA 1988.

¹² Basis des Samples ist in diesem Fall die durchaus umfangreiche Bibliothek eines fünfjährigen Mädchens, wissenschaftliche und populäre Literatur zu Living History sowie die Inaugenscheinnahme von Kinderliteratur in Buchhandlungen mit entsprechenden Erwerbungen. Die Ausrichtung der Untersuchung ist damit vor allem gegenwartsbezogen, obwohl anzunehmen ist, dass auch frühere Kinderbücher aus dem 20. Jahrhundert Anregungen zum Nachspielen historischer Ereignisse enthalten. Das Sample umfasst ca. 50 Titel.

¹³ *Kleine Prinzessin*, Vol. 4 *Königlicher Unfug*, Regie Edward Foster, 2009.

¹⁴ *Das Rosa Gespenst*, Reihe Benny Blu Bambini, Regensburg o.J.



Abb. 4: Titeldarstellung der DVD zur Zeichentrickserie *Kleine Prinzessin*.

Abb. 5: Innenansicht der Burg, in der das Rosa Gespenst wohnt und versucht, ebenso weiss wie die anderen zu werden.

In der Bahnhofsgeschichte *Oli am Bahnhof*¹⁵ wird das Wahrnehmen eines historischen Objektes innerhalb einer modernen Umgebung thematisiert: Die Dampflokomotive kann über die Erfahrungswelt des Grossvaters ein Bewusstsein für die Historizität ermöglichen und erlaubt eine zeitliche Verortbarkeit in der eigenen Lebenswelt (Abb. 6).



Abb. 6: Beim Warten auf den ICE sehen die Protagonisten u.a. eine Dampflokomotive im Bahnhof.

Die Sachbuchreihe *Wieso? Weshalb? Warum?* aus dem Ravensburger Verlag richtet sich an Kinder „ab dem Kindergartenalter“. In der Ausgabe *Wir entdecken die Ritterburg*¹⁶ wird ein vielfältiger Einblick in die historische Lebenswelt einer mittelalterlichen Burg gegeben. Nicht nur das Leben der Ritter, sondern auch Alltagskultur und das höfische Leben werden beschrieben. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf dem Leben der „Ritterkinder“. Über klappbare Papptürchen als interaktive Elemente

¹⁵ *Oli am Bahnhof*. Reihe Pixi Bücher, o.O., o.J. Giveaway der Deutschen Bahn.

¹⁶ *Wir entdecken die Ritterburg*. Illustration und Text: Kyrima Trapp, Reihe Wieso? Weshalb? Warum? Spielerisch die Welt entdecken. Ravensburg 2000.

lässt sich jeweils ein Blick ins Innere der Burg werfen bzw. können Szenenfolgen sichtbar gemacht werden (Abb. 7).



Abb. 7: Klappbare Papptürchen erlauben einen Blick ins Innere der Burg.

Die in dem Kinderbuch dargestellte Burganlage ist weder zeitlich noch räumlich verortet und reiht sich damit in die Tradition idealtypischer Burgdarstellungen ein. Das Ziel ist keine quellenkritisch fundierte Darstellung mittelalterlicher Lebensweise, vielmehr findet eine kinderbuchtypische

Auswahl und Darstellung statt. Auffällig ist bei diesem Band, dass auch sprachlich das Geschehen zeitlos gehalten wird, da alle Beschreibungen im Präsens gehalten sind (Abb. 8):

„Ritterkinder dürfen spielen und toben, so viel sie wollen. Genau wie ihr auch spielen sie Fangen, Verstecken und Bindekuh. Sie haben Spielzeug wie Kreisel, Murmeln, Windrädchen und natürlich Puppen. Die Puppen sind aus Holz, Ton oder Stoffresten. Damit spielen meistens die Mädchen, während die Jungen Kampfspiele bevorzugen. Wer wird wohl hier gewinnen?“

Die sprachlichen interaktiven Elemente in Form von im Buch gestellten Fragen oder Aufforderungen ermöglichen ein Gespräch über das im Buch dargestellte Geschehen. Betont wird auch die Anschlussfähigkeit an die kindliche Lebenswelt und damit die Möglichkeit zum Vergleichen zwischen dem Dargestellten und der eigenen Erfahrungen.



Abb. 8: Alle Angaben sind im Präsens gehalten: „Wie leben und spielen die Ritterkinder?“

Die bisher genannten Beispiele geben keine direkten Anleitungen zur konkreten Re-Inszenierung und der performativen Umsetzung von Geschichtsbildern. Andererseits lässt sich durchaus schon die literarische, fiktionale Ausgestaltung in Form historisierender Erzählungen als eine Form der Verlebendigung von Geschichte interpretieren. Sowohl in den aktiven und performativen Formen von Living History als auch in den fiktionalen Darstellungen taucht das Problem der Interpretation von Quellen und das Problem der medialen Transformation¹⁷ auf. Nicht nur die Ausschmückung der Null-

¹⁷ Vgl. Poppe 2007.

positionen¹⁸ in der Umsetzung ist bei beiden nötig, es handelt sich also stets um einen kreativen Akt, sondern auch die Fragen nach Authentizität und Quellenkritik betreffen beide Formen. Der historisierende Roman bzw. das Kinderbuch ist in diesem Sinn eine Form der „third-person-interpretation“, indem hier eine Geschichte erzählt wird, wie sie hätte sein können. Ebenso wie bei Living History lassen sich zudem die Qualitätsmassstäbe von historischer Kohärenz und Quellennähe anlegen. Für die Vermittlung von Geschichtsbildern sind die Erzählungen und Kinderbücher auf jeden Fall ein Medium und ihr Einsatz wird – wegen der durch die Ausschmückung erleichterten Rezeption historischer Daten – auch für den Geschichtsunterricht empfohlen.¹⁹ Die Lesenden bleiben hierbei aber Rezipierende. Deshalb soll im Folgenden auf Formen von Living History im engeren Sinne eingegangen werden, also Bücher, die Anregungen zum performativen Umsetzen von Geschichtsbildern liefern.



Abb. 9a und 9b: „Benny Blu Aktions-Tipp“.

Die erfolgreiche Reihe *Benny Blu*²⁰ aus dem Kinderleicht Wissen Verlag deckt mit kleinen DIN A6-Heftchen ein grosses Spektrum an historischen, sportlichen, naturwissenschaftlichen, technischen, religiösen, sozialen etc. Themen für Kinder ab fünf Jahren ab. Da es für die Hefte unterschiedliche Autoren gibt, zeigt der Aufbau gewisse Variationen, die auch vom gewählten Thema abhängen. Eingeleitet werden die kleinen Sachbücher jeweils durch eine Situation oder Geschichte, in welcher der namensgebende Protagonist Benny Blu mehrere Fragen stellt, die dann zum Themenkomplex hinführen. Häufig wird bei den Themen ein historischer Rückblick als Entstehungsgeschichte eingeführt, so z.B. bei *Autos. Vom Dampfwagen zum Flitzer*, bei *Geld. Zaster, Mäuse und Moneten* oder bei *Zirkus. Artisten, Tiere, Sensationen*. Historische Themenhefte versuchen historische Lebenswelten

¹⁸ Sottong und Müller beschreiben mit dem Begriff der Nullposition jene Leerstellen im Ursprungstext einer medialen Transposition, denen die Darstellungen und Ausschmückungen im Zieltext gegenüberstehen. Steht etwa in einer historischen Quelle, dass ein Vertrag geschlossen wurde, so liefert das Dokument vermutlich keine Aussagen darüber, wie der Raum eingerichtet war, in dem der Vertrag unterzeichnet wurde. Jede Inszenierung oder Darstellung muss aber einen bestimmten Raum zeigen und damit die Nullposition füllen. Vgl. Sottong / Müller 1990, 60-64.

¹⁹ Vgl. Rox-Helmer 2006.

²⁰ Kinderleicht Wissen Verlag Regensburg.

abzubilden, z.B. Ägypten. *Leben am Nil* oder *Alte Griechen. Künstler, Krieger, Philosophen* und *Steinzeit. Faustkeil, Mammut, Höhlenmalerei*. Einige der Bände enthalten am Ende einen „Benny Blu Aktions-Tipp“. Dabei kann es sich um Bastelarbeiten handeln, wie das Herstellen eines Luftkissenfahrzeugs aus einer Schachtel und einem Plastikbecher oder eines Bootes aus einem Stück Baumrinde. Den Bereich Living History berühren im untersuchten Sample drei Hefte. Am Ende des Heftes *Altes Rom. Soldaten, Götter, Spiele* wird gezeigt, wie man sich aus einem Bettlaken eine einfache Toga binden kann (Abb. 9). In *Germanen. Rätselhafte Vorfahren* kann man sich einen „Germanenschild“ aus Karton bauen und diesen mit Wachsmalkreiden verzieren (Abb. 10). Schliesslich können die Kinder nach der Anleitung im Heft *Steinzeit. Faustkeil, Mammut, Höhlenmalerei* ein „Steinzeitbrot“ backen (Abb. 11a). In diesem Heft werden aber auch noch zwei weitere Aspekte von Living History thematisiert. So beginnt schon die Eingangsszene mit dem Nachspielen von „Steinzeitmenschen“ (Abb. 11b), wobei die im Folgenden eingeführten Wissensbestände dazu dienen sollen, das Bild der prähistorischen Menschen aufzuwerten, indem auf Techniken, Werkzeuge, Alltag und die schwierigen Lebensbedingungen eingegangen wird. Weiterhin gibt es etwa in der Heftmitte eine Anleitung über das steinzeitliche Feuermachen, also eine Darstellung experimenteller Archäologie (Abb. 12).



Abb. 10 und 11a: „Benny Blu Aktions-Tipp“.



Abb. 11b und 12: Einführungsnarrativ und „Benny Blu Spezialfrage“ zum Heft „Steinzeit. Faustkeil, Mammut, Höhlenmalerei“.



Abb. 13: Funkelchen: Einführungsgeschichte „Orientalische Reisende überraschen Hasenburg“.

Die in der Mittelalter-Szene sehr verbreitete, wenn auch nicht unumstrittene Zeitschrift *Karfunkel. Zeitschrift für erlebbare Geschichte*²¹ enthält in etwa jeder zweiten Ausgabe den Beihefter *Funkelchen*, der sich dezidiert an Kinder wendet. In der 49. Ausgabe (Dez 2003/Jan 2004) ist das Thema des Beihefters Nr. 11 der mittelalterliche Kulturkontakt nach Osten. Eingeleitet wird die Geschichte durch die szenische Beschreibung *Orientalische Reisende überraschen Hasenburg*, wobei sich die anfangs durch ihre Kleidung als fremd

empfundene Ankommenden als rückkehrende Burgbewohner herausstellen. Auf der nächsten Seite folgt eine didaktische Kurzeinführung in das mittelalterliche Verhältnis zum Orient einschliesslich einer kritischen Beurteilung der Kreuzzüge. Die dritte Seite schliesslich ermöglicht eine aktive Umsetzung der Auseinandersetzung mit dem Orientbild. Hier werden, durch eine kleine Rahmengeschichte eingeleitet, die auf den Einkauf von Gewürzen „im Orient“ abzielt, zwei Rezepte für Dattelpfätzchen und Zimttee angegeben. Auch hier ist die Handlung zeitlich sehr vage gehalten, stellt aber auch wieder die Anschlussfähigkeit für die Kinder her, indem sie diese direkt anspricht und bei ihrem Kenntnisstand abholt:

„Neulich war ganz schön was los in der Burgküche von Burg Haseneck. Der Bruder Franz und die Liesl lagen dem guten alten Küchenmeister Karl in den Ohren und erzählten ihm wild fuchtelnd von all den tollen Dingen, die sie für seine Küche im Orient gekauft hätten, und von den tollen Rezepten, die sie entdeckt hätten. Schließlich hat sich der Karl überzeugen lassen und hat ein paar Dinge ausprobiert. Döner kennt ihr ja alle, oder? Deswegen wollen wir Euch das Rezept für orientalische Weihnachtspfätzchen und einen tollen Tee für den Winter verraten.“²²

Das Alter der Zielgruppe wird nicht genannt, ebenso wenig werden die beschriebenen Ereignisse zeitlich verortet. Eher scheint dem Text des Beihefters an einer positiven Bewertung der dargestellten Kultur zu liegen. Als Abschluss des Beihefters gibt es Buchempfehlungen für Weihnachten. Die Möglichkeit des spielerischen Umsetzens bedienen vor allem zwei Bücher: *iftah ya simsim – Spielend den Orient entdecken* und *Mit Robin Hood in den Wald* aus dem ÖkotoPIAprogramm, auf die im Folgenden eingegangen werden soll.

Mit Narrativen, die sich an den Erzählkomplex um die populäre Gestalt Robin Hood anlehnen, versammelt *Mit Robin Hood in den Wald*²³ (Abb. 14) zahlreiche Aktivitäten im Wald für Kinder von drei bis acht Jahren. Angefangen mit der Anfertigung einer speziellen Kleidung aus Tunika (ergänzt

²¹ *Karfunkel. Zeitschrift für erlebbare Geschichte*. Hrsg. von Michael E. Wolf, Wald-Michelbach.

²² *Karfunkel* 49 (2003/2004), Beihefter S.3.

²³ Hesebeck, Birthe; Lilitakis, Georg; Schulz, Stefan; Gouder, Dirk: *Mit Robin Hood in den Wald. Waldabenteuer für Kinder: Naturerlebnisse, Tobe- und Geländespiele, Bastelaktionen mit Naturmaterialien, Infos über Pflanzen und Tiere und Geschichten von Robin Hood und seinen Gefolgsleuten*. Münster 2003.

Der ÖkotoPIA Verlag gibt eine Reihe weiterer Bücher heraus, die für diese Art Living History gedacht sind, z.B. zum Mittelalter.

durch kurze Leggings), eine Gugel (eine kapuzenartige Kopfbedeckung, die auch die Schultern bedeckt) und den sternförmigen „Robin-Hood-Kragen“ umfassen die Aktivitäten für die Kinder zahlreiche Spiele, Bastelanleitungen (z.B. Wanderstab, Beutel, Löffel), die Anfertigung einer Baumburg (die allerdings einen Privatwald und viel Unterstützung durch Erwachsene erfordert und eher an einen Abenteuerspielplatz erinnert), Kochanleitungen und Geschicklichkeitsübungen.

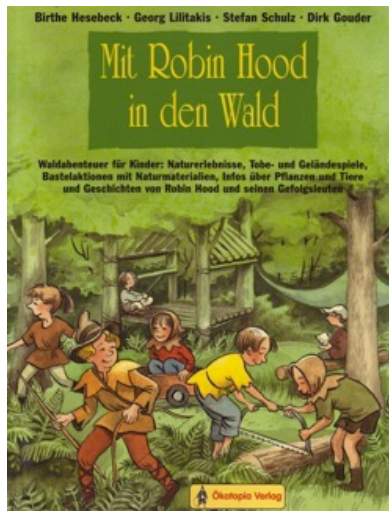


Abb. 14: Mit Robin Hood in den Wald.

Einen sehr grossen Teil umfassen in dem Buch naturkundliche Erklärungen mit spielerischer Umsetzung über Pflanzen, Tiere und Naturschutz. Im Grunde bilden die Narrative um Robin Hood und seine GefährtInnen den Rahmen für Umwelterziehung. Implizit wird darin die Vorstellung transportiert, dass jene als ‚Waldbewohner‘ eine umfangreiche Kenntnis natürlicher und ökologischer Zusammenhänge hatten. Durch die spielerische Verortung mit dem ‚edlen Volkshelden‘ wird Anschlussfähigkeit ermöglicht und sie dient als Zugang zum Naturkundeunterricht. Ebenfalls aus dem Ökotopia-Verlag stammt *iftah yah simsım. Spielend den Orient entdecken*²⁴ (Abb. 15). Auch hier sind Erklärungen

und Narrative verbunden mit Anleitungen zum Spielen, Singen, Tanzen (explizit auch Bauchtanz), Waschen, für Kleidung, Essen und Schmuck.

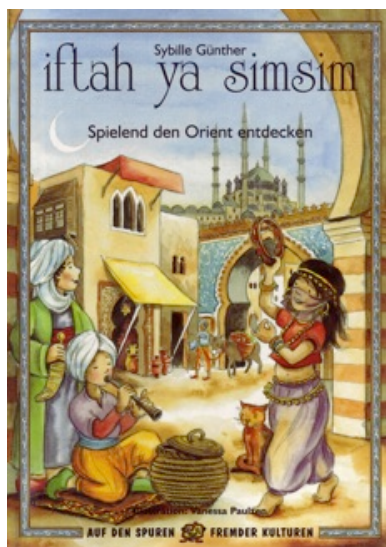


Abb. 15: iftah yah simsım. Spielend den Orient entdecken.

Auffällig an diesem Buch ist die Darstellung ‚des Orients‘, die sich an zahlreichen Stereotypen des Orientalismus orientiert, vor allem aber an den medialen Transformationen der Erzählungen aus *Tausend-und-eine-Nacht* in Form von Illustrationen, Comics, Realfilmen und Zeichentrickfilmen.²⁵

Neben den spielerischen und narrativen Elementen ist der Anteil an Information relativ hoch: In den Kapiteln „Auf dem Basar“, „In der Moschee“, „Arabisch schreiben“, „In den Gassen“, „Im Haus“, „Waschen und Wohlfühlen“, „Im Palast“ und „In der Wüste“ erfahren die kindlichen Leser viel über den Alltag, die Darstellung folgt allerdings einer orientalistischen, weitgehend konfliktfreien Idealwelt, die sich weder räumlich noch

zeitlich verorten lässt.²⁶ Kriege und Kreuzzüge bleiben dabei ebenso ausgeblendet wie die Thematik des Kolonialismus und aktuelle Konflikte.

²⁴ Günther, Sybille: *iftah yah simsım. Spielend den Orient entdecken*. Münster 1999.

²⁵ Vgl. hierzu auch Marzolph 2008, 127-138.

²⁶ Die Karte im vorderen Umschlag markiert ein Gebiet von Marokko bis Afghanistan, von der Türkei bis Jemen – alle Länder sind in den heutigen Grenzen dargestellt.

Die genannten Beispiele von durch Bücher angeregten Spielen, Rollenspielen und Interaktionen sind nicht nur bei Living History zu finden, sondern vielmehr ein zentrales und häufiges Element (pädagogischer) Kinderliteratur. Die untersuchten Ansätze von Living History greifen diese Möglichkeiten auf und stellen sie durch Narrative in einen historischen Zusammenhang. Was aber ist spezifisch an den Living History-Elementen in Kinderliteratur?

Bei den Darstellungen von Living History allgemein unterscheidet man zwischen der „first-person-interpretation“, bei welcher der Akteur oder die Akteurin als (belegte oder fiktive) historische Person agiert, und der „third-person-interpretation“, bei welcher der Akteur oder die Akteurin deutlich macht, dass er oder sie nur zeigt, wie es gewesen sein könnte. Seltener – und dann meist im Museum – wird die „second-person-interpretation“ eingesetzt, bei der die Zuschauer mehr oder weniger stark in die Handlung mit einbezogen werden und über den Dialog hinaus z.B. historische Arbeitstechniken ausprobieren können. Bei allen Inszenierungen kann zudem mit der „Vierten Wand“²⁷ gespielt werden, das Publikum wird also nicht einbezogen bzw. wird die Vierte Wand durchbrochen und es kommt zur Interaktion mit dem Publikum.

In den untersuchten Beispielen der Kinderliteratur tritt im Grunde nie die „first-person-interpretation“ auf. Häufig aber werden fiktive Figuren (z.B. wie in Abb. 16) eingeführt, die die Kinder als fiktionale Begleiter durch das Buch führen. Ansonsten folgen die Darstellungen bzw. das Involviertsein der Kinder der „second-person-interpretation“. Dabei geht es weniger um ein tatsächliches Einfühlen in eine Epoche, erweitert werden aber die Möglichkeiten der Interaktion. Durch das haptische und spielerische Involviertsein ergibt sich eine grössere Annäherung, womit sich die angebotenen Rollenspiele vor dem Hintergrund der Wissensvermittlung auch als eine einfache Form der „third-person-interpretation“ deuten lassen. Das Rollenspiel selbst, also die Inszenierung des Anderen, wird in manchen Texten auf der Metaebene inszeniert (vgl. Abb. 11).



Abb. 16: Ritter Richard führt durch das Leben auf der Burg (Detail aus Abb. 7).

Abb. 17: Vergleich einer heutigen mit einer antiken Schule in Benny Blue *Altes Rom. Soldaten, Götter, Spiele*.

²⁷ Der Begriff stammt aus der Theatersprache und beruht auf der klassischen Guckkastenbühne, die ja nur drei Wände hat. Die Vierte Wand ist die Öffnung zum Publikum, die in manchen Inszenierungen wie eine vierte Wand betrachtet wird, es wird also so gespielt, als sei das Publikum nicht vorhanden. Das Durchbrechen der Vierten Wand meint, dass die Schauspieler direkten Kontakt mit dem Publikum aufnehmen. Diese Technik ist z.B. bekannt von der Commedia dell'Arte und dem Epischen Theater Brechts.

Accessoires, Kleidung und Interaktionen stellen für die Kinder im weitesten Sinn Anknüpfungspunkte zu Geschichte und Erzählungen dar. Grosser Wert wird in allen Beispielen auf die Anschlussfähigkeit gelegt, indem immer wieder Verweise auf die Erfahrungswelt der Kinder eingebaut werden (z.B. Schule und Spielen, vgl. Abb. 8, 11a linke Seite, sowie Abb. 17), Kinderfiguren als Identifikationsmöglichkeiten dienen oder eine entsprechende kindgemässe Umgangssprache benutzt wird. So heisst es in dem *Karfunkelchen* Nr. 11 in der Erläuterung zu den Kreuzzügen:

„So ganz und gar nicht weise waren die Kreuzzüge. Tausende von Rittern aus ganz Europa zogen los, um Krieg gegen die orientalischen Fürsten zu führen [...] und gaben sich gegenseitig auf die Mütze. Und das nur, weil man nicht derselben Religion angehörte. Schon ziemlich blöd, oder? [...] Man sollte lieber Forschungsreisen oder Urlaub in den Osten machen, um die Menschen dort kennenzulernen.“²⁸

Eine zentrale Gemeinsamkeit zur Living History-Praxis der Erwachsenen ist die Vermittlung von Wissensbeständen. Das anscheinend intrinsische Interesse sowie das Vorwissen der Kinder werden aufgegriffen und lassen sich durch die Thematisierung historischer Themen und Wissensbestände durch Schule und soziales Umfeld vertiefen. Zentrales Medium ist dabei die spielerische Umsetzung oder zumindest Einführung durch Narrative bzw. Inszenierung und Darstellung. Geschichte wird eingebunden in Geschichten. Gegenüber einer quellenkritischen Living-History-Darstellung fehlen aber Quellenangaben oder konkrete Verortungen.

Diese Inszenierung von Geschichte erinnert an die von Jan Assmann so genannten „Erinnerungsfiguren“²⁹. Auffällig ist die meist deutliche Stereotypisierung der Darstellungen, welche hier als Vorstufe für eine detailliertere Darstellung aber sinnvoll ist (so wie Kinderbücher allgemein häufig Stereotype verwenden). Stereotype fungieren als Orientierungsangebot bzw. als Orientierungsleistung, die dann später differenziert und ausgebaut werden kann.

Die angebotenen Geschichtsbilder und Repräsentationen von Wissen³⁰ umfassen vor allem Aspekte des Alltagslebens: Nahrung, Kleidung, Accessoires (Waffen), Freizeit, Verhaltensmuster, Lebensweisen, Umfeld. Insbesondere die orientierende Anbindung der eigenen Erfahrungswelt an historische Lebenswelten über Narrative und Erläuterungen ist nötig. Oder anders ausgedrückt: Die untersuchten Beispiele bieten vor allem eine Verbindung von historisierenden Narrativen und Spielanleitungen dar.

Spezifisch ist die deutliche (pädagogische) Werteorientierung verbunden mit Ausblendungen und Romantizismen, z.B. orientalistischen Bildern, und veränderten Rollenzuschreibungen im Sinne des Gender-Mainstreamings. So wird in *Mit Robin Hood in den Wald* bei den Anweisungen zum Schneidern der Kleidung („Wir verwandeln uns in Robin Hood“) als erstes ein Mädchen mit Pfeil und Bogen gezeigt (vgl. Abb. 18) und die Schar der vorgestellten Figuren bemüht sich um Genderparität. Konsequenterweise wird in dem Buch die genderspezifische Unterscheidung durch Kleidung ignoriert, Kleider oder Röcke als spezifisch weibliche Kleidungsstücke tauchen für die Kinder nicht auf. Lediglich in den narrativen Erzählteilen wird weibliche Kleidung dargestellt, etwa bei der Köchin (S. 44) oder den Edeldamen (S. 102).

²⁸ *Karfunkelchen* Nr. 11, in: *Karfunkel* Dez2003/Jan2004, S. 2.

²⁹ Assmann 2004.

³⁰ „Wissen“ wird hier als soziale, performativ Aushandlung der Ordnung von Informationen verwendet, nicht im Sinne eines Wahrheitsanspruchs. Zudem ist die Rolle von „Wissen“ im Living History von grosser Bedeutung.

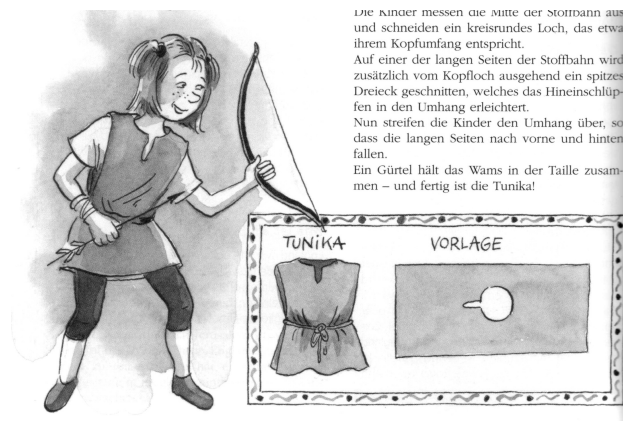


Abb. 18: Schneideranleitung für das Uni-Sex-Gewand für die Robin Hood-Spiele.

Ganz anders stellt sich dies z.B. bei *iftah yah simsim. Spielend den Orient entdecken* dar, wo die orientalistischen Gewänder und Rollenzuweisungen deutlich den genderspezifischen Zuordnungen folgen, bei der Verschleierung allerdings sehr zurückhaltend sind (Vgl. Abb. 15). Viele Tätigkeiten in den beschriebenen Büchern bedürfen der Unterstützung durch Erwachsene,

sind stark altersabhängig und durch die kognitiven, sprachlichen wie feinmotorischen Fähigkeiten der Kinder begrenzt. Insofern sind die Bücher doppelt adressiert, indem sich auch den Erwachsenen Anregungen zum gemeinsamen Spielen und Basteln mit den Kindern bieten.

Nicht thematisiert werden Living History als soziales Ereignis und die mittlerweile sehr umfangreiche Szene, die Kommunikation über Vertriebswege oder die finanziellen Aufwendungen sowie die Diskurse um Authentizität. Ist es schon schwierig für Erwachsene, sich in den verschiedenen Geschichtsbildern im öffentlichen Diskurs zu orientieren, so verstärkt sich dies bei den Kindern. Die Hinführung auf eine weiterführende quellenkritische Form des Living History erfolgt letztendlich durch die Ansprüche der sozialen Umgebung. Es findet eine eher egozentrische (im Sinne der Entwicklungspsychologie) Aneignung und Umsetzung statt, die von den Diskursen um Authentizität und Quellenkritik wenig beeinflusst erscheint:

„Des Weiteren sollten Kinder die Gelegenheit bekommen, Geschichte zu spielen und gestalterisch nachzuvollziehen. [...] Gerade durch den Umgang mit Überresten oder Repliken kann Geschichte lebendig erfahren und in Beziehung zur Gegenwart gesetzt werden.“³¹

Offensichtlich gilt diese Form der Aneignung von Geschichte durch die Möglichkeit des Nachspiels und der haptischen wie performativen Involviertheit als eine gerade für Kinder geeignete Art des ersten Verstehens historischer Zusammenhänge. Inwieweit dies tatsächlich zutrifft, müsste über tiefere Untersuchungen über Interviews mit den Kindern und teilnehmender Beobachtung ermittelt werden.

Literatur

Primärliteratur

Culthea: <http://www.culthea.de>, 14.5.2011.

Günther, Sybille: *iftah ya simsim. Spielend den Orient entdecken*. Münster 1999.

³¹ Pape 2008, 10.

Hesebeck, Birthe; Lilitakis, Georg; Schulz, Stefan; Gouder, Dirk: Mit Robin Hood in den Wald.

Waldabenteuer für Kinder: Naturerlebnisse, Tobe- und Geländespiele, Bastelaktionen mit Naturmaterialien, Infos über Pflanzen und Tiere und Geschichten von Robin Hood und seinen Gefolgsleuten. Münster 2003.

Funkelchen Nr. 11, in: Karfunkel. Zeitschrift für erlebbare Geschichte, 49 (2003/2004).

Kleine Prinzessin, Vol. 4 „Königlicher Unfug“, Regie Edward Foster, 2009.

Oli am Bahnhof. Reihe Pixi Bücher, o.O., o.J. Giveaway der Deutschen Bahn.

Das Rosa Gespenst. Reihe Benny Blu Bambini, Regensburg o.J.

Wir entdecken die Ritterburg, Illustration und Text: Kyrima Trapp, Reihe Wieso? Weshalb? Warum? Spielerisch die Welt entdecken. Ravensburg 2000.

Sekundärliteratur

Anderson, Jay: Time Machines. The World of Living History. Nashville: American Association für State and Local History Press 1984.

Assmann, Jan: Religion und kulturelles Gedächtnis. München: Beck, 2. Auflage 2004.

Bendix, Regina: Der gespielte Krieg. Zur Leidenschaft des Historic Reenactment. In: Volkskultur und Moderne. Festschrift für Konrad Köstlin, Wien: Universität Wien, Institut für Europäische Ethnologie 2000, 253–268.

Blomann, Julian: Geschichte verkaufen. Eventkultur als Arbeitsfeld. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller 2007.

Carstensen, Jan; Meiners, Uwe; Mohrmann, Ruth-E. (Hg.): Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform. Münster: Waxmann 2008.

Drieschner, Carsten: Living history als Freizeitbeschäftigung – Der Wikingerverein „Opinn Skjold e.V.“ in Schleswig. In: Kieler Blätter zur Volkskunde 37 (2005), 31–61.

Duisberg, Heike (Hg.): Living History im Freilichtmuseum. Neue Wege der Geschichtsvermittlung. Ehestorf: Förderverein des Freilichtmuseums am Kiekeberg 2008.

Fenske, Michaela: Geschichte, wie sie euch gefällt – Historische Doku-Soaps als spätmoderne Handlung-, Diskussions- und Erlebnisräume. In: Hartmann, Andreas et. als. (Hg.): Historizität. Vom Umgang mit Geschichte. Münster: Waxmann 2007, 85–105.

Goodacre, Beth; Baldwin, Gavin: Living the Past. Reconstruction, Recreation, Re-Enactment and Education at Museums and Historical Sites. London: Middlesex University Press 2002.

Groschwitz, Helmut: Authentizität, Unterhaltung, Sicherheit. Zum Umgang mit Geschichte in Living History und Reenactment. In: Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde 2010, 141–155.

Hoffmann, Erwin: Mittelalterfeste in der Gegenwart. Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung. Stuttgart: ibidem-Verlag 2005.

Kagel, Nils: Living History statt Disneyland. „Gelebte Geschichte“ im Freilichtmuseum am Kiekeberg. In: Mitteilungsblatt des Museumsverbandes Niedersachsen und Bremen 67 (2006), 77–88.

Krug-Richter, Barbara: Abenteuer Mittelalter? Zur populären Mittelalter-Rezeption in der Gegenwart. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 112 (2009), 53–75.

Lanzl, Anita: „Wie fühlen sich hundert Jahre an?“ Unveröffentlichte Magisterarbeit, Regensburg 2008.

- Marzolph, Ulrich: Der orientalistische Märchenfilm: Vom *Dieb von Bagdad* bis *Aladdin*. In: Schmitt, Christoph (Hg.): *Erzählkulturen im Medienwandel*. Münster: Waxmann 2008, 127–138.
- Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter: eine empirische Studie. Online-Ressource auf [http://www.widerstreit-sachunterricht.de/Ausgabe Nr. 11/Okttober 2008](http://www.widerstreit-sachunterricht.de/Ausgabe%20Nr.%2011/Okttober%202008).
- Poppe, Sandra: *Visualität in Literatur und Film. Eine medienkomparatistische Untersuchung moderner Erzähltexte und ihre Verfilmung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.
- Rox-Helmer, Monika: *Jugendbücher im Geschichtsunterricht*. Schwalbach/Taunus: Wochenschau Verlag 2006.
- Schindler, Sabine: *Authentizität und Inszenierung. Die Vermittlung von Geschichte in amerikanischen historic sites*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2003.
- Sottong, Hermann J.; Müller, Michael: *Sprache und Bildlichkeit. Transformation bei der Bühnenrealisation von Dramentexten*. In: Hess-Lüttich, Ernest W. B.; Posner, Roland (Hg.): *Code-Wechsel. Texte im Medienvergleich*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1990, 55–92.
- Trevisan, Paolo: *Kinder konstruieren Geschichte. Ein Plädoyer für historisches Lernen in der Primarschule*. Schriftenreihe der Pädagogischen Hochschule Solothurn 2002.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Militärgeschichtliche Vorführungen aus der Napoleonischen Zeit. Reenactment im Freilichtmuseum Göttersdorf, Pfingsten 2008 (Foto: Groschwitz).
- Abb. 2: Mittelaltermarkt in Regensburg 2008. Eine Familie, die als Gruppe in verbindender Gewandung auftritt (Foto: Groschwitz).
- Abb. 3: Mittelaltermarkt in Regensburg 2008. Nach den experimentellen Waffenvorführungen der Gruppe *evocatio ratisbonensis* sind deren Mitglieder im Gespräch mit dem interessierten Publikum (Foto: Groschwitz).
- Abb. 4: Titeldarstellung der DVD zur Zeichentrickserie *Kleine Prinzessin*. *Kleine Prinzessin*, Vol. 4: *Königlicher Unfug*, Regie: Edward Foster, 2009.
- Abb. 5: *Das Rosa Gespenst*. Reihe Benny Blu Bambini, Regensburg o.J.
- Abb. 6: *Oli am Bahnhof*. Reihe Pixi Bücher, o.O., o.J. Giveaway der Deutschen Bahn.
- Abb. 7: *Wir entdecken die Ritterburg*. Illustration und Text: Kyrima Trapp. Reihe Wieso? Weshalb? Warum? Spielerisch die Welt entdecken. Ravensburg 2000.
- Abb. 8: *Wir entdecken die Ritterburg*. Illustration und Text: Kyrima Trapp, Reihe Wieso? Weshalb? Warum? Spielerisch die Welt entdecken. Ravensburg 2000.
- Abb. 9a und 9b: *Altes Rom. Soldaten, Götter, Spiele*. Regensburg: Kinderleicht Wissen o.J.
- Abb. 10: *Germanen. Rätselhafte Vorfahren*. Regensburg: Kinderleicht Wissen o.J.
- Abb. 11a: *Steinzeit. Faustkeil, Mammut, Höhlenmalerei*. Regensburg: Kinderleicht Wissen o.J.
- Abb. 11b: *Steinzeit. Faustkeil, Mammut, Höhlenmalerei*. Regensburg: Kinderleicht Wissen o.J.
- Abb. 12: *Steinzeit. Faustkeil, Mammut, Höhlenmalerei*. Regensburg: Kinderleicht Wissen o.J.
- Abb. 13: Funkelchen Nr. 11, Beihefter in: *Karfunkel. Zeitschrift für erlebbare Geschichte*, 49 (2003/2004).
- Abb. 14: Hesebeck, Birthe; Lilitakis, Georg; Schulz, Stefan; Gouder, Dirk: *Mit Robin Hood in den Wald*. Münster 2003.

Abb. 15: Günther, Sybille: *iftah ya simsim*. Spielend den Orient entdecken. Münster 1999.

Abb. 16: *Wir entdecken die Ritterburg*, Illustration und Text: Kyrima Trapp, Reihe Wieso? Weshalb? Warum? Spielerisch die Welt entdecken. Ravensburg 2000.

Abb. 17: *Altes Rom. Soldaten, Götter, Spiele*. Regensburg: Kinderleicht Wissen o.J.

Abb. 18: Hesebeck, Birthe; Lilitakis, Georg; Schulz, Stefan; Gouder, Dirk: *Mit Robin Hood in den Wald*. Münster 2003.

Zusammenfassung

Living History, also die performative Inszenierung von Geschichtsbildern, stößt in aktiver wie passiver Form bei Kindern auf großes Interesse. Die Aneignung von historischem Wissen und die spielerische Umsetzung sind dabei abhängig von der altersgemäßen Entwicklung der kognitiven und feinmotorischen Fähigkeiten. Entsprechend vielfältig sind die Geschichtsbilder, die in Kinderliteratur zu finden sind, wobei oft geläufige Stereotypen zu beobachten sind, die später ausgebaut und differenziert werden können. Anleitungen zu einer aktiven Inszenierung von Geschichtsbildern, als einer pädagogisch empfohlenen Form der Aneignung von Geschichte, nehmen in der Kinderliteratur allerdings nur eine Randstellung ein.

Der Artikel stellt verschiedene Beispiele von Medien mit Living History-Anregungen für Kinder vor. Da für die Umsetzung die Hilfe von Erwachsenen nötig ist, sind sie in der Regel mehrfach adressiert. Die Spiel-Anleitungen dienen ausser zur Vermittlung von Geschichtsbildern und Wissensbeständen sowie zur Entwicklung von Bewusstsein für Historizität auch als Vehikel z.B. für Umwelterziehung und interkulturelles Verstehen. Die oft stark stereotypisierte Darstellung neigt dabei zu Romantizismen und Orientalismen. Durchgängig bemühen sich die Medien, die Anschlussfähigkeit für die Kinder durch Anbindungen an die kindliche Erfahrungswelt sowie kindgerechte Sprachlichkeit und Narrative zu gewährleisten. Geschichte wird hier durch Geschichten vermittelt, durch die spielerische Umsetzung wird der Bogen in die gegenwärtige Lebenswelt ermöglicht.